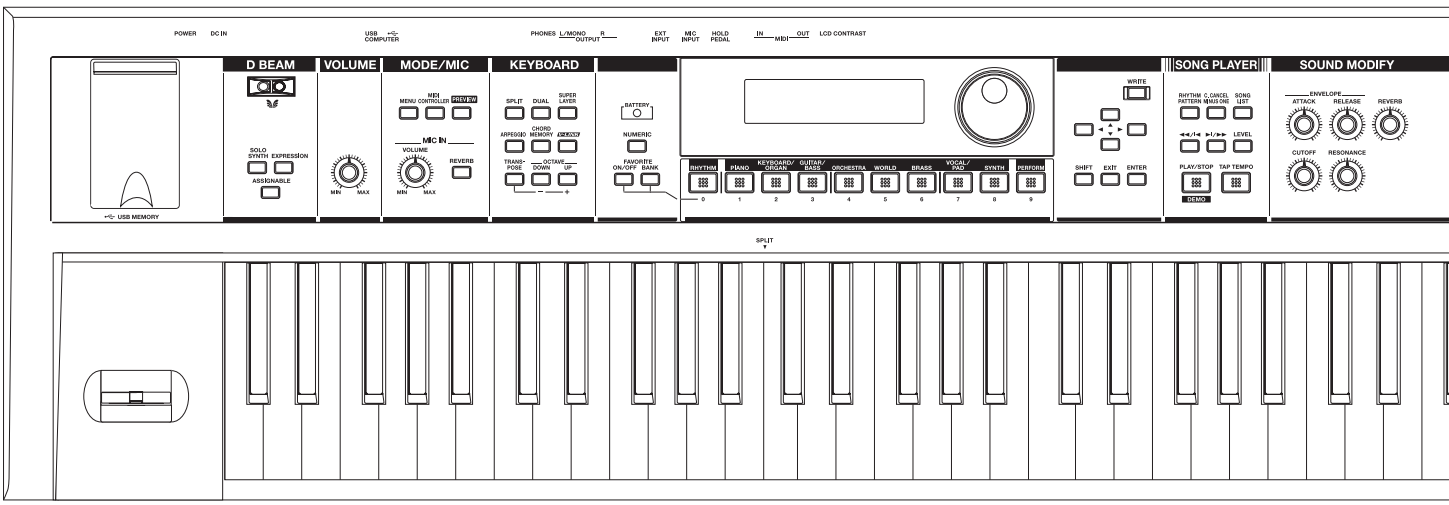


JUNO-Di

SINTETIZADOR PORTÁTIL CON REPRODUCTOR DE CANCIONES

Manual del usuario

Roland®

Nomenclatura empleada en este manual

Los botones de operación se muestran entre corchetes [ ]; por ejemplo, botón [ENTER].
Las páginas de referencia se indican así: (p. **).

Se utilizan los siguientes símbolos:

Indica una nota importante. Asegúrese de leerla.

Indica un recordatorio sobre un ajuste o una función; léala si lo estima oportuno.

Indica un consejo de uso que puede serle útil; léalo si lo necesita.

Indica información de referencia; léala si lo necesita.

Indica una explicación de un término; léala si lo necesita.

* Las explicaciones de este manual incluyen gráficos que muestran el contenido correspondiente de la pantalla. No obstante, tenga en cuenta que su equipo puede incorporar una versión más reciente y mejorada del sistema (por ejemplo, con nuevos sonidos), por lo que el contenido real de su pantalla puede diferir del contenido que aparece en este manual.

Antes de utilizar este aparato, lea atentamente las secciones denominadas: "USO SEGURO DEL APARATO" y "NOTAS IMPORTANTES" (p. 3; p. 6). Estas secciones contienen información importante para el buen funcionamiento del aparato. Además, para tener la certeza de conocer todas sus prestaciones, le recomendamos que lea el manual del usuario en su totalidad. Conserve el manual y téngalo a mano como referencia.

Copyright © 2009 ROLAND CORPORATION
Todos los derechos reservados. Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta publicación en formato alguno sin el permiso por escrito de Roland CORPORATION.

USO SEGURO DEL APARATO

INSTRUCCIONES SOBRE RIESGOS DE INCENDIO, DESCARGA ELÉCTRICA Y LESIONES

Acerca de ⚠ AVISO y ⚠ PRECAUCIÓN

⚠ AVISO	Se emplea en instrucciones que avisan al usuario de riesgo mortal o de lesiones graves en caso de uso incorrecto del equipo.
⚠ PRECAUCIÓN	Se emplea en instrucciones que avisan al usuario de riesgo de daños personales o materiales en caso de uso incorrecto del equipo. * Daños materiales son daños u otros perjuicios provocados en objetos domésticos y mobiliario, así como en animales domésticos y mascotas.

Acerca de los símbolos

⚠	El símbolo △ avisa al usuario sobre la importancia de una instrucción o aviso. Su significado concreto depende del gráfico insertado en el triángulo. En el caso del símbolo mostrado a la izquierda, se emplea para avisos y alertas de carácter general.
	El símbolo ⃠ indica al usuario acciones prohibidas. El gráfico insertado en el círculo indica el objeto de la prohibición. En el caso del símbolo mostrado a la izquierda, indica que está prohibido desmontar este equipo.
	El símbolo ● indica acciones que se deben realizar. El gráfico insertado indica el objeto de la instrucción. En el caso del símbolo mostrado a la izquierda, indica que se debe desenchufar el cable de corriente de la toma.

RESPETE ESTAS INSTRUCCIONES EN TODO MOMENTO

⚠ AVISO

- No abra ni modifique en modo alguno la unidad ni su adaptador de CA.

- No intente reparar el aparato ni sustituir piezas de su interior (excepto donde este manual ofrezca instrucciones en ese sentido). Para cualquier reparación, acuda a su distribuidor, al centro de servicios de Roland más cercano o a un distribuidor autorizado de Roland. Encontrará los datos de contacto en la página "Información".

- No instale el aparato bajo ningún concepto en lugares que presenten las siguientes características:
  - Sometidos a temperaturas extremas (vehículos cerrados al sol, cerca o encima de fuentes de calor);
  - Húmedos (baños, lavabos, suelos mojados);
  - Expuestos a vapor o humo;
  - Expuestos a sales;
  - Con gran humedad ambiente;
  - Expuestos a la lluvia;
  - Polvorientos o arenosos
  - Sometidos a grandes vibraciones o temblores

- Este aparato debe utilizarse exclusivamente con un soporte o bastidor recomendado por Roland.

- Al utilizar este aparato con un soporte o bastidor recomendado por Roland, el soporte o bastidor debe colocarse cuidadosamente, de modo que quede perfectamente nivelado y sea absolutamente estable. Si no utiliza soporte ni bastidor, asegúrese de colocarlo sobre una superficie nivelada que soporte el equipo adecuadamente, sin que se tambalee.

⚠ AVISO

- Asegúrese de usar exclusivamente el adaptador de CA suministrado con el aparato. Compruebe también que el voltaje de línea de su instalación eléctrica coincida con el voltaje de entrada especificado en la carcasa del adaptador de CA. Otros adaptadores de CA pueden usar una polaridad distinta o estar diseñados para voltajes diferentes. Por ello, su uso puede provocar daños, averías y descargas eléctricas.

- Use exclusivamente el cable de corriente incluido. Además, absténgase de usar este cable de corriente con otros aparatos.

- No doble en exceso el cable de corriente. Evite colocarlo debajo de objetos pesados. De lo contrario, se puede dañar el cable, lo que puede inutilizar algunos elementos y provocar cortocircuitos. ¡Los cables dañados pueden producir incendios y descargas!

- Este aparato, tanto por sí mismo como en combinación con un amplificador, auriculares o altavoces, es capaz de producir niveles de sonido que pueden provocar pérdida auditiva permanente. No lo utilice durante periodos prolongados a volumen alto, ni a volúmenes que le resulten incómodos. Si experimenta pérdida auditiva o un pitido continuo, interrumpa de inmediato el uso y consulte a un otorrino.

- No permita la introducción de objetos (como material inflamable, monedas o chinchetas) ni líquidos de ningún tipo (agua, refrescos, etc.).

⚠ AVISO

- Si se da alguno de los siguientes casos, apague el equipo de inmediato, desconecte el cable de corriente de la toma y encargue la reparación a su distribuidor, al centro de servicios de Roland más cercano o a un distribuidor autorizado de Roland (encontrará sus datos de contacto en la página “Información”).
  - Se ha dañado el adaptador de CA, el cable de corriente o el enchufe.
  - El aparato emite humo o un olor inusual.
  - Se han introducido objetos o se han derramado líquidos en el interior del equipo.
  - El equipo ha estado expuesto a la lluvia (o se ha mojado de cualquier otro modo).
  - El aparato no funciona con normalidad o muestra algún cambio significativo en sus prestaciones.

- En casas con niños pequeños, un adulto debe supervisar el uso infantil hasta que el niño sea capaz de entender y respetar todas las normas básicas de uso seguro del aparato.

- Evite que el aparato reciba golpes fuertes. (¡No lo deje caer!)

- Absténgase de usar la misma toma de corriente para un número desproporcionado de equipos. Preste especial atención al usar regletas alargadoras. La potencia total empleada por todos los equipos conectados a la toma de la regleta no debe exceder la especificación de potencia (vatios/amperios) de la regleta. Una carga excesiva puede provocar el calentamiento del aislante del cable, que puede llegar a fundirse.

- Antes de usar el aparato en un país extranjero, consulte a su distribuidor, al centro de servicios de Roland más cercano o a un distribuidor autorizado de Roland. Encontrará los datos de contacto en la página “Información”.

- Absténgase en todo momento de calentar, desmontar o arrojar las pilas al fuego o al agua.

- NO reproduzca discos CD-ROM en un reproductor de CD de audio convencional. El sonido resultante puede tener un nivel capaz de provocar pérdida auditiva permanente. También se pueden producir daños en los altavoces y en otros componentes del sistema.

- Nunca exponga las pilas de níquel e hidruro metálico (Ni-MH) al calor excesivo (luz solar directa, fuego, etc.).

⚠ PRECAUCIÓN

- Tanto el equipo como el adaptador de CA deben colocarse y orientarse de modo que no interfieran con su adecuada ventilación.

- Utilice el JUNO-Di exclusivamente con el soporte KS-8/12 de Roland. El uso de otros soportes puede provocar inestabilidad, con riesgo de lesiones.

- Cerciórese de leer y respetar los avisos de seguridad incluidos en las instrucciones proporcionadas con el producto.
  Tenga en cuenta que, en función del tipo de interpretación, es posible que el teclado se caiga o que el soporte se voltee, incluso si se han seguido las instrucciones y consejos de este manual. Por este motivo, realice siempre una comprobación de seguridad antes de usar el soporte.

- A la hora de conectar y desconectar el cable de corriente, sujételo siempre por el enchufe.

- Regularmente, desconecte el cable de corriente y limpie el polvo y otros sedimentos depositados en las patillas con un paño suave. Asimismo, desconecte el cable de la toma de corriente siempre que no tenga intención de usar el aparato durante periodos prolongados. La acumulación de polvo entre el enchufe y la toma puede socavar el aislamiento y producir un incendio.

- Procure evitar que los cables se enreden entre sí. Asimismo, coloque todos los cables fuera del alcance de los niños.

- Absténgase de subirse encima del aparato y de colocar objetos pesados sobre él.

- Nunca manipule el cable de corriente o los enchufes con las manos mojadas, tanto al conectarlo como al desconectarlo de la toma de pared.

- Desconecte el adaptador de CA y todos los cables de equipos externos antes de mover el aparato.

⚠ PRECAUCIÓN

- Antes de limpiar el aparato, apáguelo y desconecte el adaptador de CA de la toma (p. 17).

- Si cree que existe la posibilidad de que caigan rayos en su zona, desenchufe el cable de corriente de la toma.

- El uso indebido puede provocar que las pilas explosionen o que se produzcan fugas, con el consiguiente riesgo de daños y lesiones. Por su seguridad, lea y respete las siguientes instrucciones (p. 17).

  - Siga minuciosamente las instrucciones de instalación de las pilas y cerciórese de respetar la polaridad correcta.
  - Evite combinar pilas nuevas y usadas. Asimismo, evite mezclar distintos tipos de pilas.

  - Extraiga las pilas cuando no vaya a utilizar el equipo durante periodos prolongados.
  - Si no va a utilizar el equipo durante un periodo prolongado de tiempo, guarde los datos importantes en una memoria USB y después extraiga las pilas.
  - Si una pila sufre una fuga, utilice un paño suave o una toallita de papel para eliminar los restos de la descarga del compartimento para pilas. A continuación, instale pilas nuevas. Para evitar inflamaciones cutáneas, asegúrese de que la descarga de la pila no entre en contacto con su piel. Proceda con la máxima cautela para evitar que la descarga entre en contacto con sus ojos. Si ocurriese este extremo, lave la zona afectada con abundante agua corriente de inmediato.
  - Absténgase de guardar las pilas junto a objetos metálicos como bolígrafos, collares, horquillas para el pelo, etc.

- Las pilas gastadas deben desecharse respetando la normativa vigente en su zona.

- Mantenga los tornillos retirados y la llave hexagonal incluida en un lugar seguro fuera del alcance de los niños para evitar el riesgo de que se los traguen accidentalmente.

NOTAS IMPORTANTES

Alimentación: uso de pilas

- No conecte este aparato a una toma eléctrica compartida con un aparato controlado por un inversor, como frigoríficos, microondas o aires acondicionados, ni tampoco con aparatos que contengan un motor eléctrico. Según el funcionamiento del otro aparato, el ruido de la alimentación eléctrica puede provocar anomalías o ruidos audibles en este aparato. Si no resulta práctico usar una toma eléctrica independiente, conecte este aparato interponiendo un filtro de ruido de alimentación entre el aparato y la toma.
- El adaptador de CA empezará a generar calor después de un uso continuo y prolongado. Esto no debe preocuparle, ya que es un fenómeno normal.
- Se recomienda utilizar un adaptador de CA, ya que el consumo de potencia del aparato es relativamente alto. Si prefiere usar pilas, estas deben ser de níquel e hidruro metálico.
- Al instalar o sustituir las pilas, apague siempre el aparato y desconecte cualquier equipo que pueda tener conectado a él. Así evitará averías y daños en los altavoces y en otros aparatos.
- Antes de conectar el JUNO-Di a otros aparatos, apague todos los equipos. Así evitará averías y daños en los altavoces y en otros aparatos.
- Si utiliza pilas, desconecte el adaptador de CA del aparato.
- Si ha instalado las pilas, al desconectar o volver a conectar el cable de corriente de la toma de CA o al desconectar el enchufe DC del panel trasero del JUNO-Di con el equipo encendido, este se apagará. Debe apagar el equipo antes de conectar o desconectar el cable de corriente o el adaptador de CA.

Colocación

- Se puede inducir un zumbido en este aparato si está colocado cerca de amplificadores u otros equipos con grandes transformadores. Para remediarlo, cambie la orientación del equipo o aléjelo de la fuente de interferencias.
- Este aparato puede interferir con la recepción de radio y televisión. No lo utilice en la proximidad de estos receptores.
- El uso de dispositivos de comunicación inalámbricos, como teléfonos móviles, cerca de este aparato puede producir ruidos. Estas interferencias pueden ocurrir al recibir una llamada, al iniciarla o durante la conversación. Si experimenta este problema, aleje los dispositivos inalámbricos del aparato o apáguelos.
- No deje este aparato expuesto a la luz solar, cerca de aparatos que generen calor ni en automóviles cerrados o lugares con temperaturas extremas. El calor excesivo puede deformar o decolorar el equipo.
- Al mover este aparato entre lugares con diferencias extremas de temperatura o humedad, se pueden formar en su interior pequeñas gotas de agua por condensación. Si intenta utilizar el equipo en estas circunstancias, pueden producirse daños o averías. Por lo tanto, antes de encenderlo, déjelo reposar varias horas hasta que la condensación se haya evaporado por completo.
- No coloque objetos encima del teclado. Si lo hace, se pueden producir averías, como que las teclas dejen de sonar.
- Las bases de goma de este aparato pueden decolorar o estropear la superficie sobre la que esté colocado el aparato, en función de la temperatura y del material de la superficie.
  Para evitarlo, puede colocar un fragmento de fieltro o tela en la base de goma. En tal caso, asegúrese de que el aparato no pueda resbalar o moverse accidentalmente.

Mantenimiento

- Para la limpieza diaria, use un paño suave y seco, o ligeramente humedecido con agua. En caso de suciedad resistente, use un paño impregnado con un detergente suave y no abrasivo. A continuación, asegúrese de pasar un paño suave y seco por toda la superficie del aparato.
- No emplee bajo ningún concepto benceno, diluyentes, alcohol ni disolventes de ningún tipo. Estos productos pueden producir decoloración y/o deformación.

Reparaciones y datos

- Tenga en cuenta que los datos contenidos en la memoria del equipo pueden perderse al enviarlo para reparar. Disponga en todo momento de una copia de seguridad en una memoria USB de todos los datos importantes, o escritos en papel, si procede. Al realizar reparaciones, se toman las debidas precauciones para evitar la pérdida de datos. No obstante, en algunos casos, como cuando la circuitería de la propia memoria está averiada, lamentamos no poder restaurar los datos. En estos casos, Roland no asume responsabilidad alguna por la pérdida de dichos datos.

Precauciones adicionales

- Tenga en cuenta que el contenido de la memoria puede perderse sin remedio como resultado de una avería o del uso indebido. Para protegerse ante esta eventualidad, le recomendamos que emplee una memoria USB para realizar copias de seguridad periódicas de los datos importantes almacenados en la memoria del equipo.
- Lamentablemente, si se pierden los datos almacenados en la memoria interna del equipo o en una memoria USB, puede resultar imposible restaurarlos. Roland Corporation no asume ninguna responsabilidad con respecto a la pérdida de datos.
- Manipule con el debido cuidado los botones, deslizadores, controles, jacks y conectores del aparato. Un uso brusco puede producir averías.
- No golpee ni ejerza presiones fuertes sobre la pantalla.
- Al conectar y desconectar cables, sujételos por el conector. Nunca tire del cable. Así evitará provocar cortocircuitos o dañar los elementos internos del cable.
- Procure usar un volumen razonable para evitar molestar a sus vecinos. Si lo desea, puede usar auriculares para no tener este tipo de preocupación (especialmente a altas horas de la noche).
- Si necesita transportar el aparato, procure usar el embalaje y acolchado original en la medida de lo posible. Si no los conserva, procure utilizar materiales de embalaje equivalentes.
- Utilice exclusivamente el pedal de expresión especificado (EV-5, no incluido). Si conecta otros pedales de expresión, corre el riesgo de provocar daños o averías en el equipo.
- Algunos cables de conexión incorporan una resistencia. No emplee este tipo de cables para conectar este aparato. Si lo hace, el sonido puede resultar extremadamente bajo o inaudible. Si desea más información sobre las especificaciones de un cable, póngase en contacto con su fabricante.
- El rango útil del controlador del D Beam es extremadamente reducido cuando está expuesto a luz solar directa y fuerte. Téngalo en cuenta al usarlo en exteriores.
- La sensibilidad del controlador del D Beam dependerá de la iluminación del lugar. Si no funciona de la manera prevista, ajuste la sensibilidad de acuerdo con la iluminación de su ubicación.

Uso de memorias USB

- Inserte con cuidado y por completo la memoria USB hasta que quede firmemente en posición.
- Nunca toque las terminales de la memoria USB; asimismo, evite que se ensucien.
- Las memorias USB se fabrican con componentes de precisión. Manipúlelas con cuidado, prestando especial atención a lo siguiente:
  - Para evitar daños por electricidad estática, descárguese antes de manipular una memoria USB.
  - Evite en todo momento el contacto de metales con la superficie de conexión de las memorias USB.
  - No doble, deje caer ni someta a golpes ni vibraciones fuertes las memorias USB.
  - No exponga las memorias USB a la luz solar directa. Evite guardarlas en vehículos cerrados y lugares similares (temperatura de almacenamiento: de -25 a 85º C).
  - Evite que las memorias USB entren en contacto con líquidos.
  - No desmonte ni modifique las memorias USB.

Manipulación de discos CD-ROM

- Evite tocar o arañar la cara brillante (superficie codificada) del disco. Es posible que los discos CD-ROM dañados o sucios no se puedan leer correctamente. Mantenga los discos limpios mediante un limpiador de CD.

* Microsoft y Windows son marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation.

* El nombre oficial de Windows® es “sistema operativo Microsoft® Windows®”.

* Apple y Macintosh son marcas comerciales registradas de Apple Inc.

* Mac OS es una marca comercial de Apple Inc.

* Todos los productos mencionados en este documento son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivos propietarios.

* La tecnología de compresión de audio MPEG Layer-3 se usa bajo licencia de Fraunhofer IIS Corporation y THOMSON Multimedia Corporation.

* MatrixQuest™ 2009 TEPCO UQUEST, LTD. Todos los derechos reservados.
Las prestaciones USB del JUNO-Di emplean tecnología middleware Matrix-Quest de TEPCO UQUEST, LTD.

* MMP (Moore Microprocessor Portfolio) hace referencia a una cartera de patentes de una arquitectura de microprocesador desarrollada por Technology Properties Limited (TPL). Roland ha adquirido la licencia de esta tecnología al TPL Group.

Características principales

Sintetizador profesional en formato portátil

Sintetizador profesional con más de 1.000 instrumentos

- Incluye más de mil sonidos básicos para tocar en directo, especialmente de piano, órgano, cuerdas, metales y sintetizador.

Interfaz de usuario intuitiva y fácil de usar

- Los botones de Tone permiten seleccionar directamente diversos sonidos.
- Puede activar fácilmente el modo "split", que permite, por ejemplo, tocar sonidos de piano con la mano derecha y de bajo con la izquierda. También se ofrece el modo "dual", con el que puede superponer sonidos, como piano y cuerdas.
- La pantalla de caracteres grandes garantiza una excelente visibilidad y es ideal para actuaciones en directo.

Uso portátil gracias a la posibilidad de funcionamiento con pilas (admite pilas recargables AA de Ni-MH)

- Cuerpo compacto y ligero, con posibilidad de funcionamiento con pilas
- Puede usar el JUNO-Di con un amplificador a pilas para actuaciones callejeras en directo.

Compatible con la reproducción de archivos MP3, WAV, AIFF y SMF mediante una memoria USB opcional (perfecto para usar pistas de acompañamiento en directo)

- Puede reproducir archivos MP3, WAV, AIFF o SMF guardados en una memoria USB. Esta función es muy útil para reproducir pistas de acompañamiento en actuaciones en directo.
- Use la aplicación "Playlist Editor" (Win/Mac) incluida para ordenar fácilmente las canciones en el orden oportuno para las actuaciones en directo.

Entrada para micrófono con efectos de Reverb y Vocoder específicos para cantar sobre canciones pregrabadas

- El jack de micrófono es ideal para los teclistas que también cantan. Gracias a la reverb específica, conseguirá fácilmente el sonido deseado.
- También se incluye un efecto de vocoder que le ofrece inmensas posibilidades en directo.

Software Editor para PC y Mac

- La aplicación de software "JUNO-Di Editor" incluida le ofrece las mismas posibilidades de edición avanzada del sonido que un sintetizador profesional.

Contenido

USO SEGURO DEL APARATO ... 3
NOTAS IMPORTANTES ... 6
Características principales ... 8

Introducción ... 13

Descripción del panel ... 14
Panel frontal ... 14
Panel trasero ... 16

Preparación ... 17
Conexión del adaptador de CA ... 17
Instalación de las pilas (no incluidas) ... 17
Extracción de las pilas ... 18
Cuándo sustituir las pilas (indicador BATTERY) ... 18
Conexión de equipos externos ... 18
Conexión de altavoces o auriculares ... 18
Conexión de un pedal ... 19
Conexión de un micrófono ... 19
Conexión de un equipo portátil de audio ... 19
Encendido y apagado ... 20
Apagado ... 20
Ajuste del volumen (dial [VOLUME]) ... 20
Ajuste del contraste de la pantalla (dial [LCD CONTRAST]) ... 20
Encendido y apagado de la retroiluminación de la pantalla ... 21
Uso del protector de memoria USB incluido ... 21
Audición de las canciones de demostración ... 21

Guía de aplicaciones ... 23

Para tocar baladas ... 24
Pedal—HOLD PEDAL ... 24
Aplicación de reverberación—dial [REVERB] ... 25
Selección de un Tone ... 25
Cómo escuchar el Tone—botón [PREVIEW] ... 25

Para tocar un piano eléctrico de jazz ... 26
Aplicación de un efecto ... 27

Para tocar órgano rock ... 28
Efecto Rotary + Palanca de Modulación ... 29
Palanca de Pitch Bend/Modulación ... 29

Para tocar pop ... 30
Superposición de Tones diferentes—botón [DUAL] ... 31
Cómo tocar con múltiples Tones—botón [PERFORM (Performance)] ... 31

Para tocar R&B ... 32
Cómo tocar un Tone distinto con cada mano—botón [SPLIT] ... 33
Modificación del punto en el que se divide el teclado (el punto de división) ... 33
Modificación del tono en intervalos de una octava—botones OCTAVE [DOWN]/[UP] ... 34
Ejecución de patrones rítmicos—botón [RHYTHM PATTERN] ... 35
Cambio de estilo rítmico (grupo de patrones rítmicos) ... 35

Para tocar bossa nova 36
Ejecución de un acorde con una sola tecla—botón [CHORD MEMORY] 37
Cómo tocar arpegios—botón [ARPEGGIO] 37

Para tocar sonidos de música techno 38
Variación del Tone—diales [CUTOFF]/[RESONANCE] 39
Variación del Tone—controlador del D Beam/botón [SOLO SYNTH] 39

Para tocar la batería 40

Para tocar sonidos de sintetizador 41
Aplicación de un sonido más grueso a un único Tone—botón [SUPER LAYER] 41

Para tocar y cantar a la vez 42
Uso del vocoder 42
Modificación de los ajustes del vocoder 43
Uso de un micrófono—dial MIC IN [VOLUME]/botón [REVERB] 43
Modificación del rango de clave en intervalos de semitono—botón [TRANSPOSE] 44
Transposición 44

Para tocar en directo 45
Registro y activación de Tones o ajustes de uso frecuente
—botón FAVORITE [ON/OFF]/botón [BANK] 46
Activación de bancos de favoritos 46
Reproducción de una canción—botón [SONG LIST] 49
Selección numérica de Tones—botón [NUMERIC] 49
Conexión y uso de reproductores portátiles de audio 49

Almacenamiento de ajustes de usuario—botón [WRITE] 52

Referencia 53

Descripción 54
Estructura del JUNO-Di 54
Ajustes del teclado para tocar el JUNO-Di 54
Sets de ritmo 55
Acerca de los efectos 55
Acerca de la memoria 56
Operación básica del JUNO-Di 57
La función del botón [SHIFT] 57
Edición de un valor 57
Introducción de valores (botón [NUMERIC]) 57
Asignación de un nombre 58
Modificación del tempo 58
Pantalla principal 58

Ajustes detallados de Tone 59
Ajustes de Tone 59
Edición del volumen, portamento, ajuste Mono/Poly o Bend Range de un Tone (Patch Edit) 59
Edición del volumen de un set de ritmo (Rhythm Edit) 60
Edición del volumen de cada parte en los modos Split, Dual o Super Layer (Part Edit) 60
Edición de efectos (MFX/Chorus/Reverb) (Effect Edit) 61
Especificación del primer Tone seleccionado mediante un botón de Tone 62
Cómo guardar sus ajustes 62

Ajustes detallados de funciones de Performance.....63

Modificación del sonido mediante el controlador del D Beam.....63
Ajustes del controlador del D Beam.....63
Modificación del sonido mediante los diales (SOUND MODIFY).....65
Ajustes del modo Split.....66
Cambio del punto de división.....66
Establecimiento del Tone seleccionado como Tone inferior de una división.....66
Intercambio de los dos Tones en los modos Split o Dual.....66
Ajustes de la función Octave Shift.....67
Ajustes de la función Arpeggio.....67
Ajustes de la función Chord Memory.....69
Ajustes de la función Favorite.....69
Visualización o eliminación de un favorito.....69
Uso del teclado para controlar imágenes (botón [V-LINK]).....70
¿Qué es V-LINK?.....70
Ejemplo de conexión.....70
Activación y desactivación de la función V-LINK.....70
Ajustes de la función V-LINK.....70

Ajustes del reproductor de canciones.....71

Reproducción de archivos musicales (SONG PLAYER).....71
Archivos de audio y SMF compatibles.....71
Selección y ejecución de una canción (botón [SONG LIST]).....72
Control del punto de reproducción.....72
Ajuste del volumen del reproductor de canciones.....72
Modificación del tempo de la canción (SMF).....72
Selección y reproducción de una playlist.....73
Cómo tocar con una canción de fondo (botón [C. CANCEL/MINUS ONE]).....73
Ejecución de patrones rítmicos—botón [RHYTHM PATTERN].....74
Ejecución de patrones rítmicos.....74
Modificación del estilo o set de ritmo del patrón rítmico.....74
Ajuste del volumen del patrón rítmico.....74

Otros ajustes.....75

Establecimiento de ajustes aplicados al JUNO-Di en su conjunto (SYSTEM).....75
Procedimiento para establecer ajustes del sistema.....75
Parámetros de sistema.....75
Copia de seguridad e inicialización de datos (UTILITY).....77
Tipos de datos almacenables.....77
Cómo guardar datos en una memoria USB (BACKUP).....77
Restauración de datos guardados en memorias USB (RESTORE).....77
Restauración de los ajustes de fábrica (FACTORY RESET).....78
Inicialización de memorias USB (formato de memoria USB).....78
Reproducción de canciones de demostración (DEMO PLAY).....79
Comprobación de la versión (VERSION INFO).....79

Conexión de un equipo MIDI externo.....80

Acerca del MIDI.....80
Acerca de los conectores MIDI.....80
Canales MIDI y generadores de sonido multitímbricos.....80
Uso del JUNO-Di como teclado maestro (modo de controlador MIDI).....81
Especificación del canal de transmisión.....81
Ajustes detallados en modo de controlador MIDI.....81
Utilización del JUNO-Di como módulo de sonido MIDI.....82
Cómo tocar el JUNO-Di desde un equipo MIDI externo.....82
Configuración del canal de recepción.....82
Activación y desactivación de la función Soft Through.....83

Producción musical mediante un ordenador 83
Instalación del driver USB en el ordenador 84
Especificación del driver USB 84
Conexión del JUNO-Di al ordenador 84
Uso de los programas JUNO-Di Editor/Librarian/Playlist Editor 85
Instalación de los programas JUNO-Di Editor/Librarian/Playlist Editor en el ordenador 85

Apéndices 87

Solución de problemas 88

Mensajes de error 92

Lista de efectos 93

Lista de Tones 105

Lista de sets de ritmo 116

Lista de Performances 123

Lista de grupos de patrones rítmicos 124

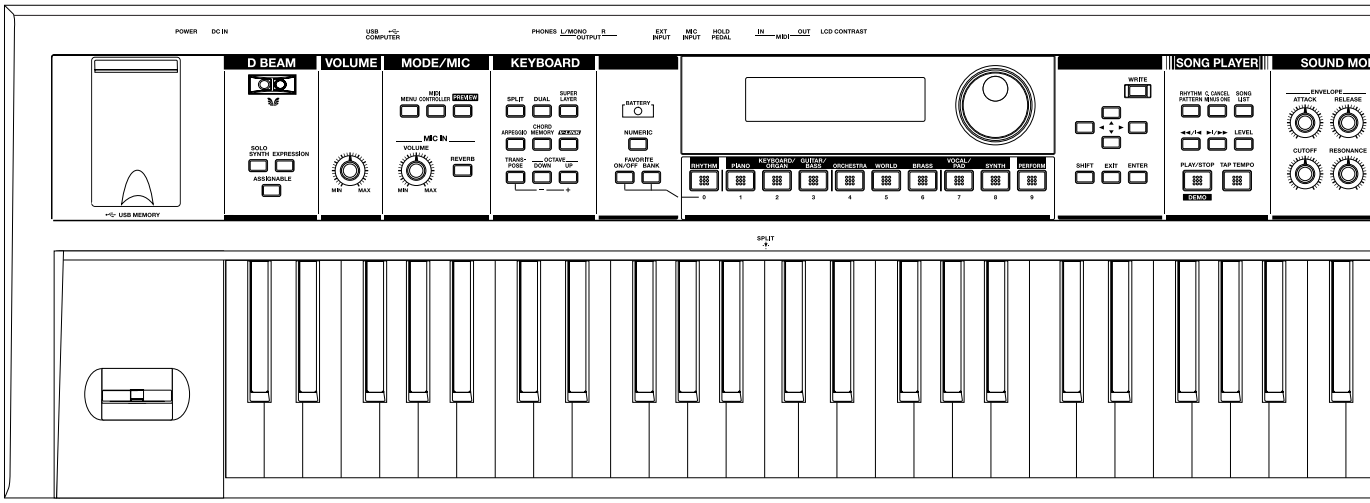
Lista de memoria de acordes 125

Tabla de implementación MIDI 127

Especificaciones 128

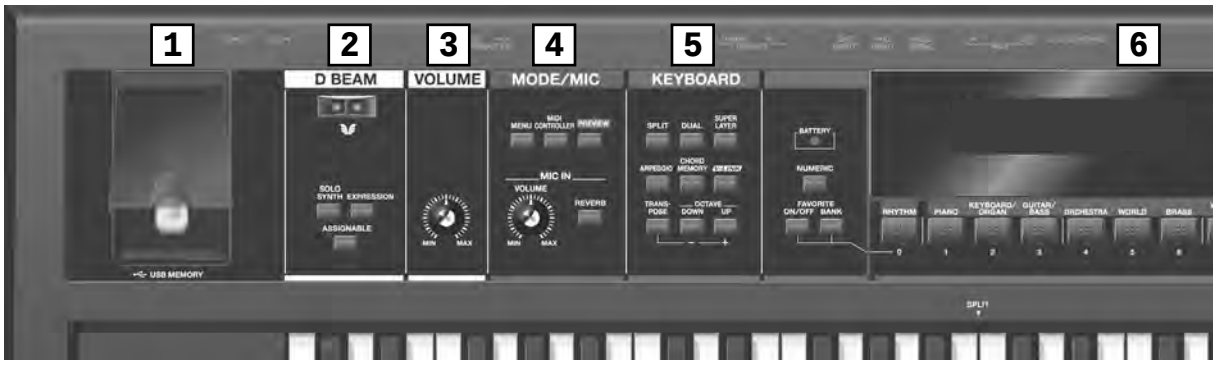
Índice 129

Introducción



Descripción del panel

Panel frontal



1 Conector USB MEMORY

Esta toma sirve para conectar una memoria USB (no incluida).

* Inserte con cuidado y por completo la memoria USB hasta que quede firmemente en posición.
* Conecte la memoria USB con el JUNO-Di encendido. No desconecte en ningún caso la memoria USB mientras el JUNO-Di esté encendido.

2 Controlador del D BEAM

Puede aplicar diversos efectos al sonido moviendo la mano sobre el controlador del D Beam.

Use los tres botones situados debajo del controlador del D Beam para activarlo o desactivarlo.

Al pulsar este botón para activarlo, se muestra una pantalla de ajustes.

Botón [SOLO SYNTH]

Este botón permite utilizar el controlador del D Beam para tocar el JUNO-Di como un sintetizador monofónico (p. 63).

Botón [EXPRESSION]

Este botón permite usar el controlador del D Beam para crear cambios expresivos de volumen (p. 63).

Botón [ASSIGNABLE]

Este botón permite asignar diversas funciones al controlador del D Beam (p. 63).

* Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse uno de estos botones para acceder a la pantalla de edición correspondiente sin activar o desactivar el botón.

3 Dial [VOLUME]

Ajusta el volumen general emitido por las salidas OUTPUT y PHONES del panel trasero (p. 20).

4 MODE/MIC

Botón [MENU]

Este botón muestra un menú que permite seleccionar ajustes del sistema o funciones de utilidades. Este botón también sirve para editar sonidos u otros ajustes detalladamente.

Botón [MIDI CONTROLLER]

Selecciona el modo MIDI Controller, que permite controlar un generador de sonido MIDI externo (p. 81).

Botón [PREVIEW]

Mantenga pulsado este botón para escuchar el sonido activo (p. 25).

Dial MIC IN [VOLUME]

Ajusta el volumen de la entrada del jack MIC INPUT (p. 43).

Botón MIC IN [REVERB]

Este botón aplica reverb al sonido recibido a través de la entrada MIC INPUT (p. 43).

5 KEYBOARD

Botón [SPLIT]

Este botón activa el modo "Split", que permite tocar dos Tones diferentes con las manos izquierda y derecha (p. 33).

Botón [DUAL]

Este botón activa el modo "Dual", que permite tocar dos Tones superpuestos (p. 31).

Botón [SUPER LAYER]

Este botón activa el modo "Super Layer", que aporta riqueza o espaciosidad a un Tone (p. 41).

Botón [ARPEGGIO]

Activa o desactiva el arpegiador.

Al pulsar este botón para activarlo, se muestra una pantalla de ajustes (p. 37, p. 67).

Botón [CHORD MEMORY]

Activa o desactiva la función de memoria de acordes.

Al pulsar este botón para activarlo, se muestra una pantalla de ajustes (p. 37, p. 69).

Botón [V-LINK]

Activa o desactiva la función V-LINK.

Al pulsar este botón para activarlo, se muestra una pantalla de ajustes (p. 70).

Botón [TRANSPOSE]

Mantenga pulsado el botón [TRANSPOSE] y use los botones [-] [+] para subir o bajar la clave en intervalos de semitono (p. 44).

Botones OCTAVE [DOWN] [UP]

Estos botones suben o bajan la clave en intervalos de una octava (p. 34).

6

Indicador BATTERY

Al usar el JUNO-Di con pilas, muestra la carga restante de las pilas (p. 18).

Por norma general, este indicador estará apagado.

El indicador se ilumina cuando las pilas están casi gastadas.

Si continúa usando el JUNO-Di, el indicador parpadeará; sustituya las pilas.

* Si sigue usando el equipo cuando el indicador esté parpadeando, la pantalla mostrará el mensaje "Low Battery!" y no podrá proseguir.

Botón [NUMERIC]

Cuando este botón está activado, puede usar los botones [RHYTHM (0)]–[PERFORM (9)] para introducir valores numéricos (p. 57).

Botón FAVORITE [ON/OFF]

Activa o desactiva la función Favorite (p. 46).

Botón FAVORITE [BANK]

Cuando este botón está activado, puede usar los botones [RHYTHM (0)]–[PERFORM (9)] para seleccionar bancos Favorite (p. 46).

Pantalla

Muestra información sobre la operación en curso.

Dial

Use este control para modificar valores. El valor cambiará más rápido si gira el dial a la vez que mantiene pulsado el botón [SHIFT] (p. 57).

Botones [RHYTHM]–[PERFORM] / [0]–[9] (botones de Tone)

Use estos botones para seleccionar Tones (p. 25). También puede usar el dial para seleccionar otros Tones de la misma categoría.

Cuando el botón [NUMERIC] está activado, puede usar estos botones para introducir un valor numérico.

Botón [WRITE]

Guarda los ajustes modificados en la memoria interna (p. 52, p. 62).Botones

[▲] [▼] [◄] [►] (botones de cursor)

Estos botones mueven la posición del cursor hacia arriba/abajo/izquierda/derecha (p. 57).

Botón [SHIFT]

Este botón se usa en combinación con otros botones para acceder a las pantallas de ajustes de diversas funciones.

Botón [EXIT]

Este botón permite retroceder a la pantalla anterior o a la pantalla principal.

En algunas pantallas, este botón se usa para cancelar la operación en curso.

Botón [ENTER]

Use este botón para fijar un ajuste o ejecutar una operación.

7 SONG PLAYER

Botón [RHYTHM PATTERN]

Activa o desactiva el patrón rítmico (p. 35, p. 74).

Botón [C. CANCEL/MINUS ONE]

Activa o desactiva las funciones Center Cancel o Minus-One (p. 73).

Botón [SONG LIST]

Muestra la lista de canciones si hay una memoria USB conectada (p. 72).

Botones [◄◄/I◄] [►I/►►]

Use estos botones para seleccionar canciones o modificar el punto de reproducción en una canción (p. 72).

Cuando [RHYTHM PATTERN] está activado, estos botones cambian de patrón rítmico (p. 74).

Botón [LEVEL]

Use este botón para ajustar el volumen del patrón rítmico o canción (p. 72, p. 74).

Botón [PLAY/STOP] / [DEMO]

Este botón inicia o detiene el patrón rítmico o canción (p. 72, p. 74).

Si no hay una memoria USB conectada y el botón [RHYTHM PATTERN] está desactivado (apagado), al pulsar este botón se inicia o detiene la reproducción de demostración (p. 21).

Botón [TAP TEMPO]

Se usa para especificar el tempo (p. 58).

8 SOUND MODIFY

Diales ENVELOPE [ATTACK] [RELEASE]

Use estos diales para modificar el sonido en tiempo real (p. 65).

Diales [CUTOFF] [RESONANCE]

Use estos diales para modificar el sonido en tiempo real (p. 66).

Dial [REVERB]

Ajuste el nivel de reverb aplicado al sonido general (p. 66).

9 Palanca de Pitch Bend/Modulación

Permite controlar el pitch bend o aplicar vibrato (p. 29).

Panel trasero

1 Dial [LCD CONTRAST]

Este dial ajusta el contraste de la pantalla (p. 20).

2 Conectores MIDI (OUT, IN)

Estas tomas permiten conectar el equipo a otros dispositivos MIDI para recibir y transmitir mensajes MIDI (p. 80).

3 Jack HOLD PEDAL

Permite conectar un conmutador de pedal (por ejemplo, de la serie DP, no incluido) y usarlo como pedal de sustain (p. 19).

Como este jack es compatible con el reconocimiento de presión a medio recorrido, se puede conectar un pedal damper (atenuador), como el DP-10 (no incluido), y usarlo para controlar matices sutiles de pedal al tocar sonidos de piano.

4 Jack MIC INPUT

Permite conectar un micrófono (-50 dBu) (p. 19).

Este jack admite micrófonos dinámicos. Se trata de un jack de 1/4" no balanceado.

5 Jack EXT INPUT

Permite conectar un reproductor de audio portátil o equipos similares (p. 19).

* El volumen del equipo conectado a las entradas (EXT INPUT) puede resultar muy bajo si emplea cables de conexión con resistencia. En tal caso, emplee cables de conexión sin resistencia.

6 Jacks OUTPUT (R, L/MONO)

Estas salidas envían la señal de audio en estéreo al amplificador o mesa de mezclas. Si emplea una señal en mono, conecte solo el jack L/MONO (p. 18).

7 Jack PHONES

Permite conectar los auriculares (no incluidos) (p. 18).

8 Conector USB COMPUTER

Use esta toma para conectar el JUNO-Di a un ordenador mediante un cable USB (p. 84).

9 Gancho para cable

Úselo para asegurar el cable del adaptador de CA (p. 17).

10 Jack DC IN

Conecte aquí el adaptador de CA (p. 17).

Utilice exclusivamente el adaptador de CA incluido.

11 Interruptor [POWER]

Este interruptor enciende o apaga el equipo (p. 20).

12 Toma de tierra

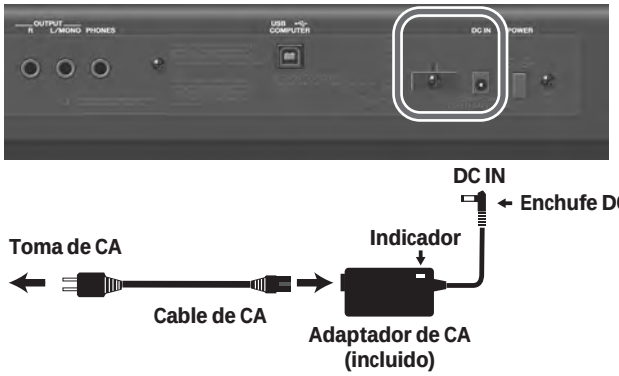
En función de las circunstancias de cada instalación, puede experimentar una sensación incómoda o percibir que la superficie presenta un tacto granular al tocar el equipo. Esto puede ocurrir cuando se conectan micrófonos al sistema o cuando el JUNO-Di entra en contacto con objetos metálicos, como una guitarra. Esto se debe a una carga eléctrica infinitesimal absolutamente inocua. No obstante, si le preocupa esta cuestión, use esta toma para conectar el equipo a tierra. Si lo hace, se puede producir un ligero zumbido, en función de las circunstancias concretas de la instalación. Si no está seguro sobre el método de conexión, póngase en contacto con su centro de servicios de Roland más cercano.

Lugares inadecuados para la conexión

- Tuberías de agua (puede provocar descarga o electrocución)
- Tuberías de gas (puede provocar fuego o explosión)
- Toma de tierra de línea telefónica o pararrayos (puede ser peligroso en caso de tormenta eléctrica)

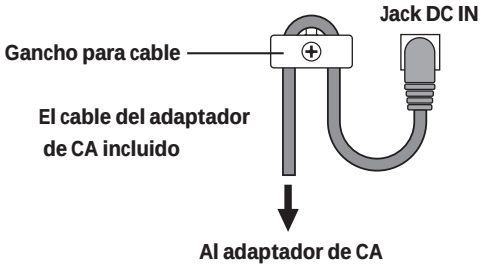
Conexión del adaptador de CA

1. **Asegúrese de que el interruptor [POWER] esté apagado.**
2. **Conecte el cable de corriente incluido al adaptador de CA incluido.**
3. **Conecte el adaptador de CA al jack DC IN del JUNO-Di y el cable de corriente a la toma de CA.**



NOTA

- Coloque el adaptador de CA de modo que el lado del indicador (ver ilustración) esté orientado hacia arriba y el lado con el texto informativo hacia abajo.
- Cuando conecte el adaptador de CA a la toma eléctrica, el indicador se iluminará.
- Para evitar la interrupción súbita de la alimentación del equipo (si se tira del cable accidentalmente), y con el fin de evitar un castigo indebido al jack DC IN, ancle el cable de corriente mediante el gancho facilitado, como se muestra en la ilustración.



Instalación de las pilas (no incluidas)

Puede usar el JUNO-Di con 8 pilas AA de níquel e hidruro metálico, disponibles en el mercado, sin conectar el adaptador de CA.

Tipos de pilas admitidas

- Las pilas de níquel e hidruro metálico ofrecen unas 5 horas de uso continuo a temperatura ambiente. Si conecta una memoria USB, la autonomía será de aproximadamente 4 horas. La duración de las pilas con uso continuo puede variar en función de las condiciones de uso.

NOTA

No utilice pilas alcalinas ni de zinc-carbono.

Manipulación de las pilas

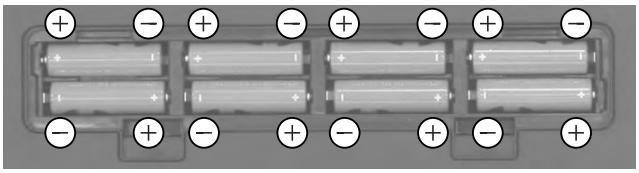
- Si utiliza pilas, desconecte el adaptador de CA del aparato.
- Si ha instalado las pilas, al desconectar o volver a conectar el cable de corriente de la toma de CA o al desconectar el enchufe DC del panel trasero del JUNO-Di con el equipo encendido, este se apagará. Debe apagar el equipo antes de conectar o desconectar el cable de corriente o el adaptador de CA.
- El indicador BATTERY ofrece una mera aproximación.
- Evite combinar pilas nuevas y usadas. Asimismo, evite mezclar distintos tipos de pilas.
- Si no va a utilizar el equipo durante un periodo prolongado de tiempo, guarde los datos importantes en una memoria USB y después extraiga las pilas.
- La manipulación inadecuada de pilas, pilas recargables o cargadores puede provocar fugas, sobrecalentamiento, fuego o explosión.
  Antes del uso, lea íntegramente las instrucciones de seguridad de las pilas, pilas recargables o cargador. Utilice estos objetos respetando siempre estas instrucciones de seguridad.
- Use la combinación de pila recargable y cargador indicada por el fabricante de las pilas.

1. **Presione las pestañas de la tapa del compartimento para pilas del panel inferior del JUNO-Di y retire la tapa.**

NOTA

- Al retirar la tapa del compartimento para pilas, asegúrese de que no entre en él ningún objeto extraño (objetos inflamables, monedas, chinchetas, etc.) ni líquidos (agua, zumo, etc.).
- Al dar la vuelta al equipo, coloque periódicos o revistas debajo de las cuatro esquinas o en ambos extremos para evitar daños en botones y controles. Asimismo, procure orientar el equipo de forma que los botones y los controles no sufran daños.
- Al dar la vuelta al equipo, proceda con cautela para evitar que se le caiga o que se voltee violentamente.

2. Introduzca las pilas en el compartimento para pilas respetando la polaridad correcta (polos positivo y negativo).



NOTA

Siga minuciosamente las instrucciones de instalación de las pilas y cerciórese de respetar la polaridad correcta.

3. Cierre firmemente la tapa del compartimento para pilas.

Extracción de las pilas

Para extraer las pilas, apague el JUNO-Di, retire la tapa del compartimento para pilas y extráigalas.

Cuándo sustituir las pilas (indicador BATTERY)

Cuando las pilas están casi gastadas, el indicador BATTERY, situado a la izquierda de la pantalla, se ilumina o parpadea.

- El indicador BATTERY se ilumina cuando las pilas están casi gastadas.
- Si continúa usando el JUNO-Di, el indicador parpadeará; sustituya las pilas.

NOTA

- Si sigue usando el equipo cuando el indicador esté parpadeando, la pantalla mostrará el mensaje "Low Battery!" y no podrá proseguir.
- El indicador BATTERY ofrece una mera aproximación.

MEMO

Para reducir el consumo de las pilas, apague la retroiluminación de la pantalla si no la necesita. Consulte “Encendido y apagado de la retroiluminación de la pantalla” (p. 21).
Para ahorrar energía también puede emplear el ajuste de sistema “POWER SAVE MODE”. Si desea más detalles, consulte “Establecimiento de ajustes aplicados al JUNO-Di en su conjunto (SYSTEM)” (p. 75).

Conexión de equipos externos

Conexión de altavoces o auriculares

El JUNO-Di carece de amplificador o altavoces, por lo que deberá conectarlo a un equipo de audio, como un amplificador para teclado, un sistema de monitores o una cadena musical. También puede escuchar a través de auriculares.

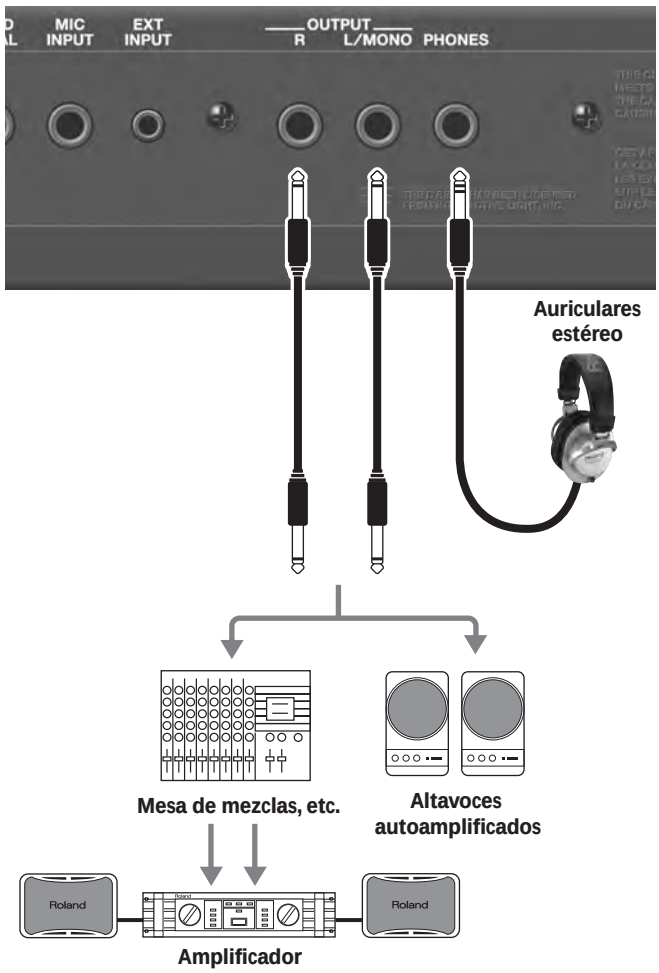
Para disfrutar del sonido del JUNO-Di en toda su dimensión, recomendamos emplear un amplificador estéreo o un sistema de altavoces. Si utiliza un sistema mono, emplee el jack OUTPUT L/MONO del JUNO-Di.

MEMO

Los cables de audio no se incluyen con el JUNO-Di, así que deberá adquirirlos por separado.

NOTA

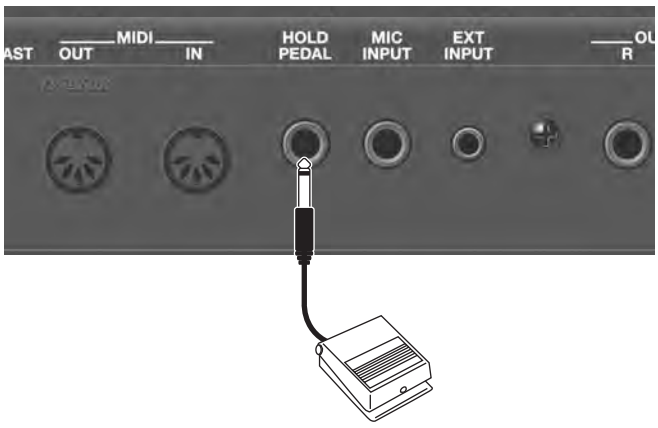
Con el fin de evitar desperfectos en los altavoces y en otros dispositivos, baje siempre el volumen y apague todos los equipos antes de realizar conexiones.



Conexión de un pedal

Conecte un conmutador de pedal (serie DP, no incluido) al jack HOLD PEDAL, situado en el panel trasero.

Mientras mantenga presionado el pedal, las notas seguirán sonando (sustain) incluso si levanta los dedos del teclado.



MEMO

El conmutador de pedal también sirve para controlar otras funciones. Si desea más detalles, consulte “Establecimiento de ajustes aplicados al JUNO-Di en su conjunto (SYSTEM)” en la sección “HOLD PEDAL” (p. 75).

MEMO

Como alternativa al conmutador de pedal (serie DP), también puede conectar un pedal damper (DP-10) o de expresión (EV-5).

NOTA

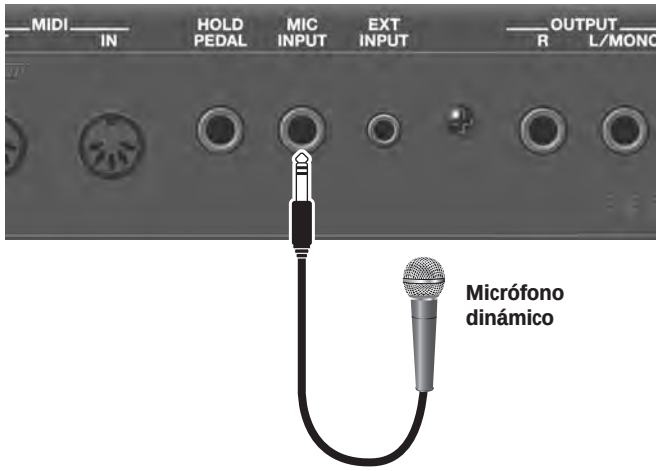
Utilice exclusivamente el pedal de expresión especificado (EV-5, no incluido). Si conecta otros pedales de expresión, corre el riesgo de provocar daños o averías en el equipo.

Conexión de un micrófono

Para utilizar un micrófono, conéctelo al jack MIC INPUT, situado en el panel trasero.

MEMO

Puede aplicar un efecto al sonido del micrófono. Si desea más detalles, consulte “Uso del vocoder” (p. 42).



NOTA

La posición relativa de los micrófonos respecto a los altavoces puede provocar acoplamiento. Para solucionarlo:

1. Modifique la orientación del micrófono.
2. Aleje el micrófono de los altavoces.
3. Baje el volumen.

Conexión de un equipo portátil de audio

Puede conectar un reproductor de MP3 u otro equipo de audio al jack EXT INPUT, situado en el panel trasero, para escuchar la reproducción.

MEMO

Los cables de audio no se incluyen con el JUNO-Di, así que deberá adquirirlos por separado.

Encendido y apagado

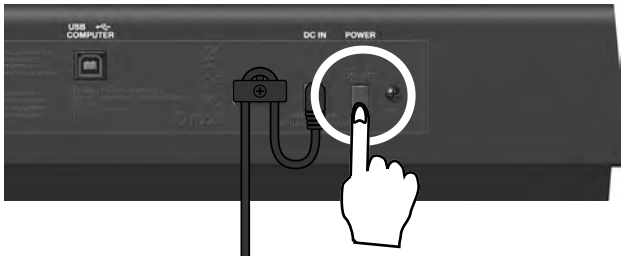
NOTA

Una vez establecidas las conexiones, encienda los aparatos en el orden indicado. Si no respeta la secuencia correcta, puede dañar los altavoces u otros aparatos.

1. Antes de encender el JUNO-Di, compruebe lo siguiente:

- ¿Están el adaptador de CA y el resto de equipos bien conectados?
- ¿Ha bajado al mínimo el volumen del JUNO-Di y del resto de equipos de audio conectados?

2. Active el interruptor [POWER], situado en el panel trasero del JUNO-Di.



NOTA

Compruebe siempre que el volumen esté bajado antes de encender el equipo. Incluso con el volumen al mínimo, es posible que oiga un ligero sonido al encender el equipo. Esto es normal y no indica ningún tipo de avería.

NOTA

Para garantizar el correcto funcionamiento de la palanca de pitch bend, asegúrese de no tocarla al encender el JUNO-Di.

3. Encienda los equipos de audio conectados.

4. Toque en el teclado y escuche el sonido, subiendo gradualmente el volumen del JUNO-Di y del resto de equipos conectados hasta obtener el nivel deseado.

Apagado

1. Antes de apagar el equipo, compruebe lo siguiente:

- ¿Ha bajado al mínimo el volumen del JUNO-Di y del resto de equipos de audio conectados?
- ¿Ha guardado los sonidos de usuario del JUNO-Di u otros datos creados por usted?

2. Apague los equipos de audio conectados.

3. Desactive el interruptor [POWER] del JUNO-Di.

Ajuste del volumen (dial [VOLUME])

1. Gire el dial [VOLUME] para ajustar el volumen general.

Si gira el dial hacia la izquierda, el volumen baja. En sentido contrario, el volumen sube.

Ajuste también el volumen del equipo de audio conectado.

Ajuste del contraste de la pantalla (dial [LCD CONTRAST])

Es posible que los caracteres de la pantalla no se vean con claridad justo después de encender el equipo, después de un uso prolongado del JUNO-Di o en función de las condiciones de uso. En tal caso, gire el dial [LCD CONTRAST], situado en el panel trasero, para mejorar su visualización.

Encendido y apagado de la retroiluminación de la pantalla

Para reducir el consumo de las pilas, apague la retroiluminación de la pantalla si no la necesita.

1. **Mantenga presionado el botón [SHIFT] y pulse el botón [EXIT].**

   Se apaga la retroiluminación de la pantalla.

Encendido de la retroiluminación de la pantalla

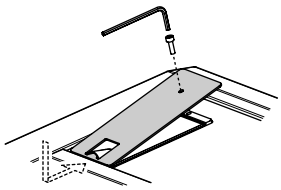
1. **Mantenga presionado el botón [SHIFT] y pulse el botón [ENTER].**

   Se enciende la retroiluminación de la pantalla.

MEMO El ajuste del sistema “POWER SAVE MODE” permite activar la función de ahorro de energía. Si desea más detalles, consulte “Establecimiento de ajustes aplicados al JUNO-Di en su conjunto (SYSTEM)” (p. 75).

Uso del protector de memoria USB incluido

El protector de memoria USB sirve para evitar el robo de la memoria USB conectada al JUNO-Di.



Precaución

- Es preciso utilizar los tornillos incluidos.
- Utilice asimismo la llave Allen incluida para atornillar o retirar los tornillos. Si usa una herramienta que no coincide con la cabeza de los tornillos, puede dañarlos.
- Proceda con cuidado para no apretarlos demasiado. Si lo hace, dañará la cabeza y el giro de la llave no tendrá efecto.
- Para apretar los tornillos, gire la llave Allen en el sentido de las agujas del reloj. Para sacarlos, hágalo en sentido contrario.

- Mantenga los tornillos extraídos fuera del alcance de niños pequeños para evitar que se los traguen accidentalmente.

Audición de las canciones de demostración

A continuación se explica cómo escuchar las canciones de demostración integradas en el JUNO-Di.

1. **Encienda el JUNO-Di como se explica en “Encendido y apagado” (p. 20).**

2. **Pulse el botón [PLAY/STOP].**

   Se mostrará la pantalla "DEMO".

   Comenzará la reproducción de la canción de demostración.

3. **Para detener la reproducción, pulse el botón [PLAY/STOP] o [EXIT].**

   Se mostrará la pantalla "DEMO MENU".

CONSEJO También puede usar los botones de cursor para seleccionar una canción de demostración.

4. **Pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla “DEMO MENU”.**

N.º	Título	Compositor	Copyright
1	Have you met?	Mitsuru Sakaue	(χ)2009 Roland Corporation
2	Di Groove	Adrian Scott	(χ)2009 Roland Corporation
3	JUNO Pops	Mitsuru Sakaue	(χ)2009 Roland Corporation
4	Takedown	Scott Tibbs	(χ)2009 Roland Corporation

NOTA Todos los derechos reservados. El uso no autorizado de este material para fines distintos al disfrute privado y personal constituye una violación de la legislación vigente.

NOTA Los datos de la música reproducida no se transmitirán por la salida MIDI OUT.

MEMO Si ha conectado una memoria USB, puede reproducir las canciones de demostración seleccionando "Demo Play" en la pantalla "MENU". Si desea más detalles, consulte “Reproducción de canciones de demostración (DEMO PLAY)” (p. 79).

Guía de aplicaciones

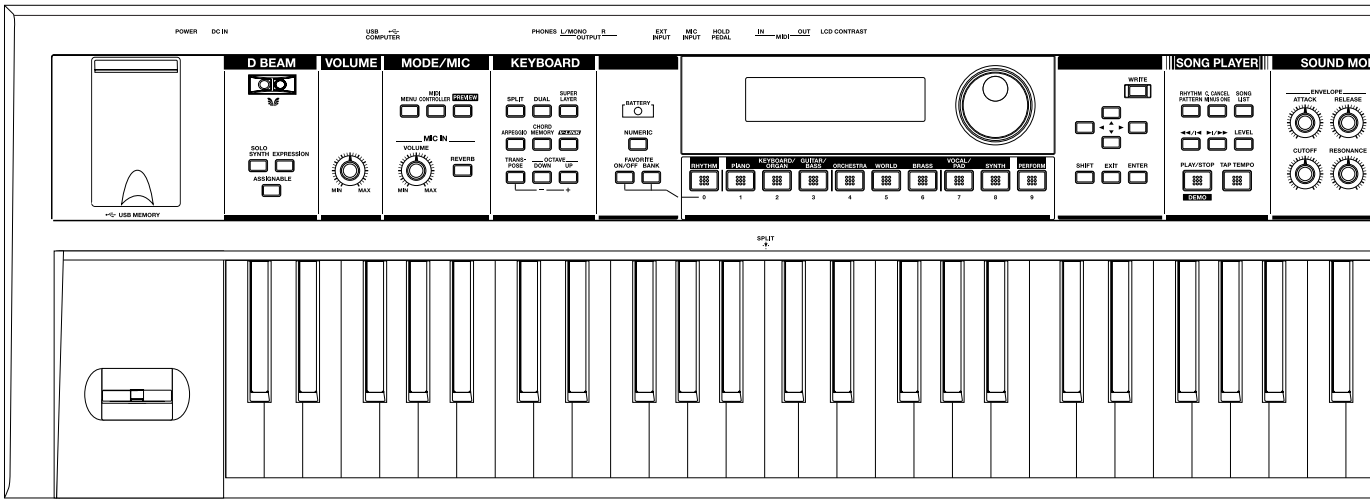
Esta Guía de aplicaciones presenta las funciones disponibles al tocar música con el JUNO-Di. Contiene partituras de ejemplo para una amplia gama de estilos musicales.
Seleccione la sección que desee tocar entre estas partituras.

A modo de referencia, el CD-ROM suministrado contiene datos de audio de las partituras de ejemplo.

Datos de audio del CD-ROM suministrado

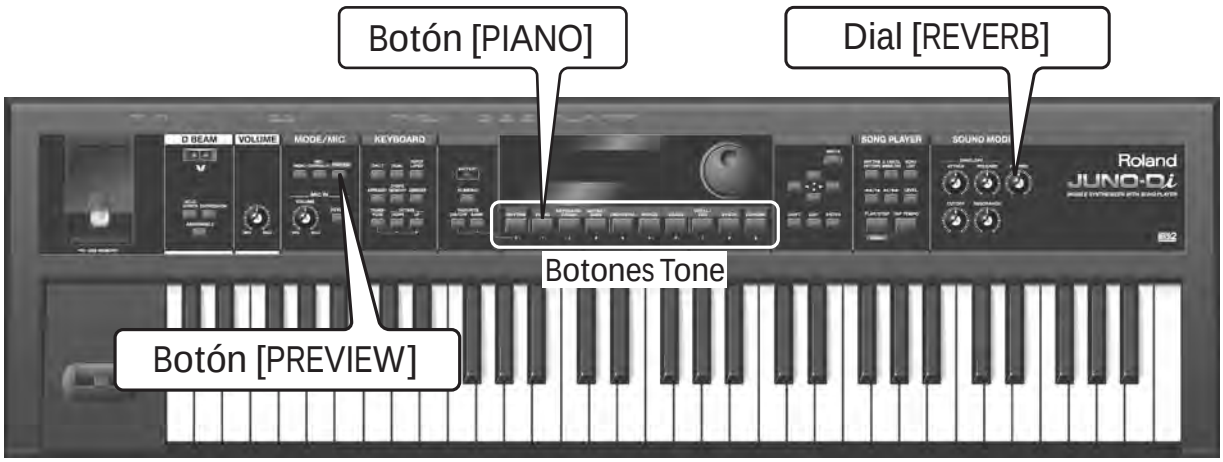
Nombre de archivo	Sección	Página
01_Piano_Ballad.wav	“Para tocar baladas”	p. 24
02_Jazz_EP.wav	“Para tocar piano eléctrico de jazz”	p. 26
03_Rock_Organ.wav	“Para tocar órgano rock”	p. 28
04_PianoString_Dual.wav	“Para tocar pop”	p. 30
05_R&B_Split.wav	“Para tocar R&B”	p. 32
06_Ac_Guitar.wav	“Para tocar bossa nova”	p. 36
07_Techno_Arp.wav	“Para tocar música techno”	p. 38
08_Drum_Kit.wav	“Para tocar la batería”	p. 40
JUNO-Di_Song.wav	“Para tocar en directo”	p. 45
JUNO-Di_Song_Backing.wav		

NOTA Los datos de audio del CD-ROM y el sonido de su interpretación con el JUNO-Di pueden presentar algunas diferencias.



Para tocar baladas

Esta sección explica cómo seleccionar el Tone de piano para tocar baladas. Si utiliza un pedal (no incluido), puede usar la reverberación del mismo modo que con un pedal amortiguador (damper) de un piano. Use el efecto "reverb" para añadir algo de reverberación al sonido, como si estuviese tocando en una sala de conciertos.



Selección de un Tone

1 **Pulse el botón [PIANO].**

Se selecciona el Tone de piano.

Interpretación

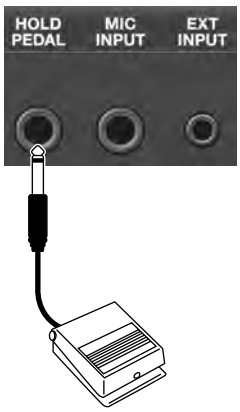
Toque la partitura de ejemplo.

Función
Importante

Pedal—HOLD PEDAL

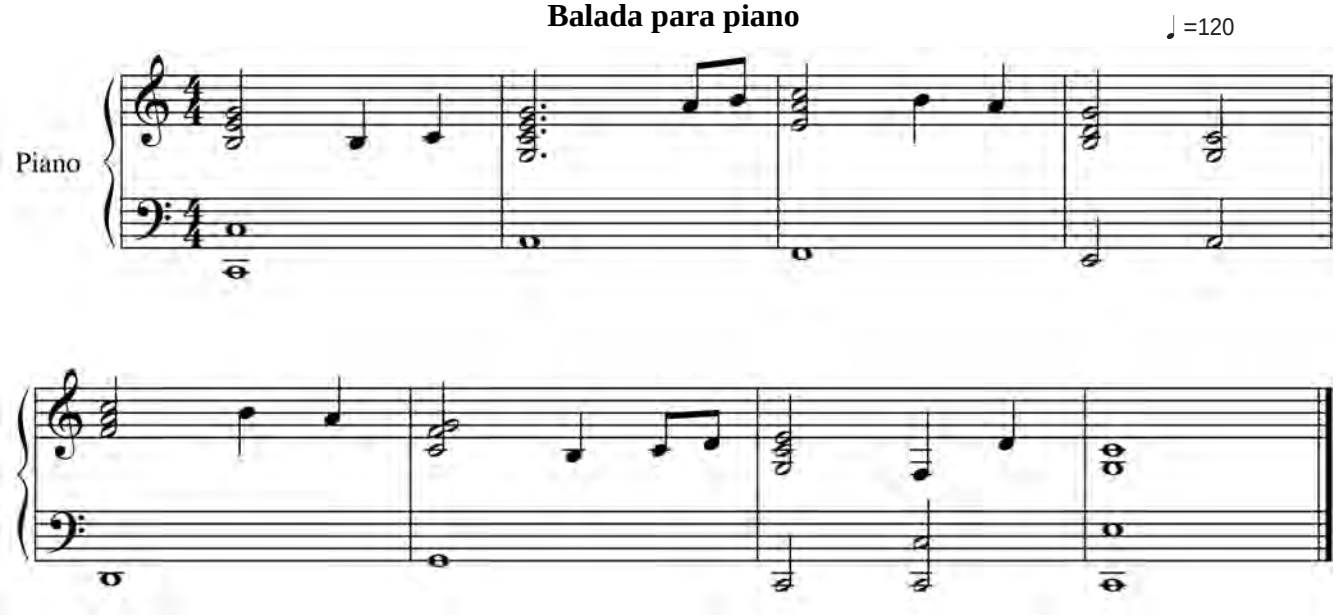
Pruebe a conectar un pedal (serie DP, no incluido) en el jack HOLD PEDAL, situado en el panel trasero del JUNO-Di.

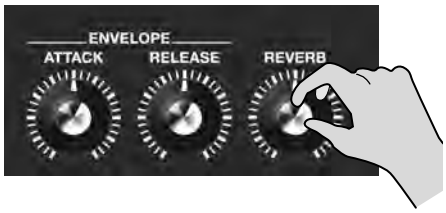
Al presionar el pedal, el sonido se sostiene mientras mantenga pulsado el pedal (el mismo efecto que produce el pedal amortiguador de un piano). Pruebe a usar el pedal mientras toca.



Memo

Puede asignar al pedal otras funciones, además de la propia del pedal amortiguador. Consulte “Establecimiento de ajustes aplicados al JUNO-Di en su conjunto (SYSTEM)” en la sección “HOLD PEDAL” (p. 75).

Balada para piano

Aplicación de reverberación—(dial [REVERB])



"Reverb" es un efecto que añade reverberación al sonido, como cuando se toca en una sala de conciertos.

Use el dial [REVERB] del JUNO-Di para ajustar la reverberación. Gire el dial [REVERB] hasta dar con la reverberación que más le guste.

Operación

Selección de un Tone

Para seleccionar un Tone, siga estos pasos:

1. **Use los botones de Tone para seleccionar la categoría del Tone que desee tocar.**
2. **Gire el dial para seleccionar el Tone.**

   Al tocar, debe escuchar el Tone mostrado en la pantalla.

Término

Efecto

"Efecto" es una función que aplica diversos efectos para modificar el sonido.

Consejo

Cómo escuchar el Tone—botón [PREVIEW]

El botón [PREVIEW] es útil a la hora de seleccionar Tones.

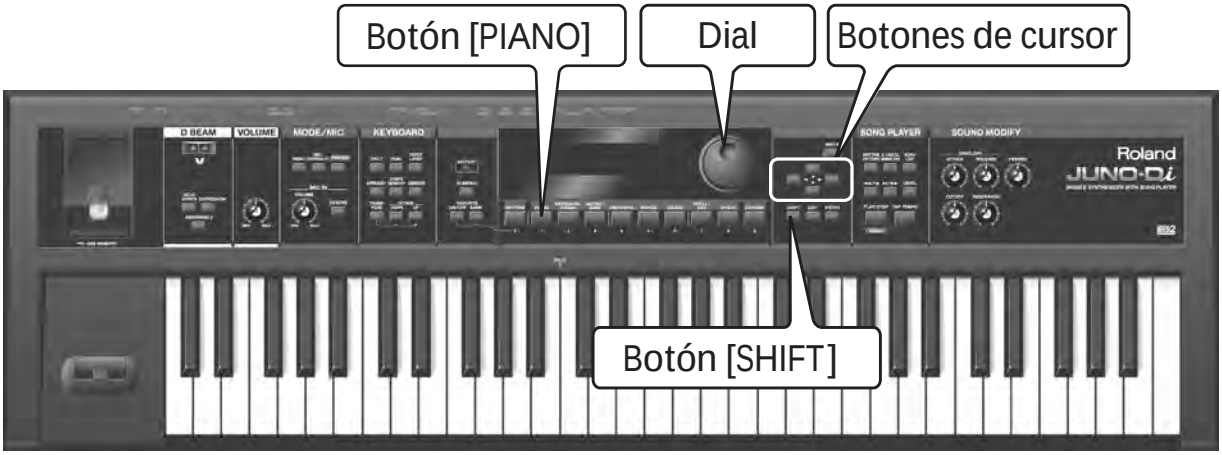
Pulse y mantenga pulsado el botón [PREVIEW] para escuchar una frase con el Tone mostrado en la pantalla.

La frase se detiene al soltar el botón.

Hay distintas frases para cada categoría de Tones.

Para tocar piano eléctrico de jazz

Esta sección explica cómo seleccionar el Tone de piano eléctrico para tocar jazz.
Puede modificar la atmósfera de su interpretación cambiando los efectos aplicados al Tone.

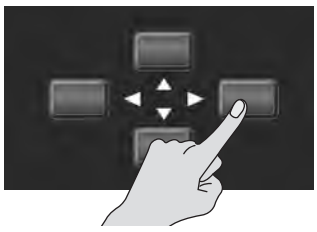


Selección de un Tone

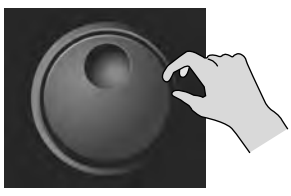
1 **Pulse el botón [PIANO].**

2 **Pulse el botón de cursor [►].**

Se selecciona el Tone de piano eléctrico.

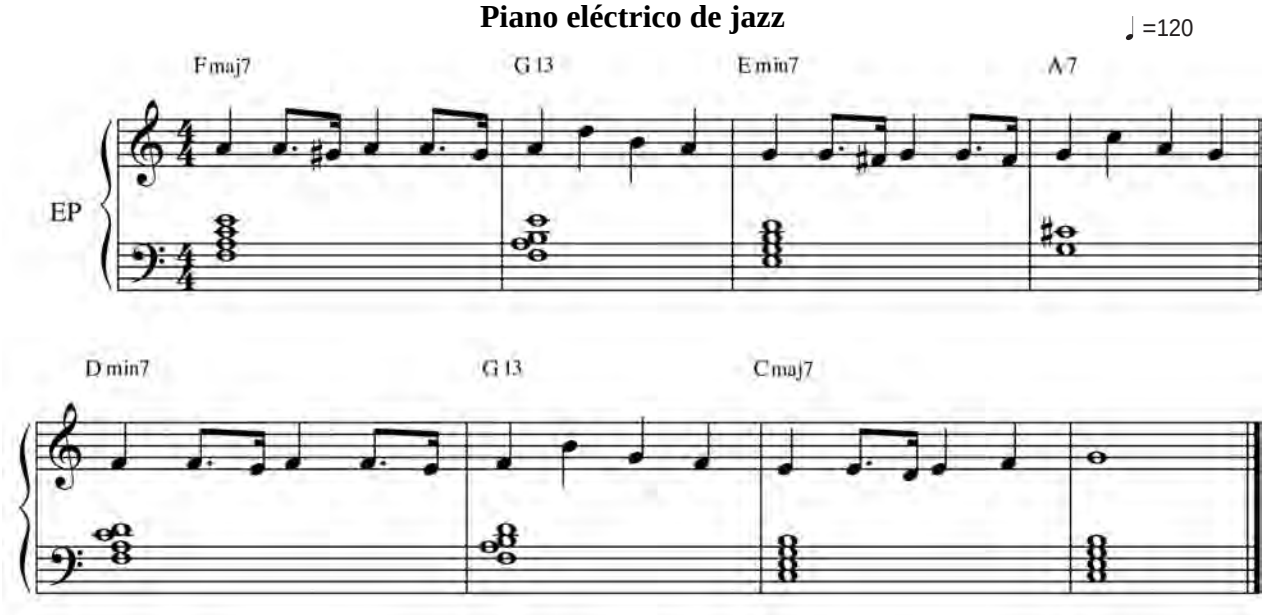


3 **Use el dial para seleccionar “046: Stage Phazer”.**



Interpretación

Toque la partitura de ejemplo.

Piano eléctrico de jazz

Aplicación de un efecto

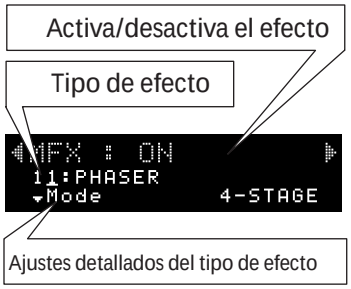
Al seleccionar "Stage Phazer" se aplica al sonido un efecto de phaser.

En esta sección se toca con el efecto "Trémolo".

1 **Mantenga presionado el botón [SHIFT] y pulse el botón [PIANO].**

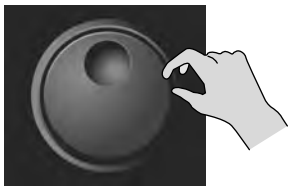
Se muestra la pantalla "MFX".

En la pantalla "MFX" puede elegir el efecto aplicado al Tone activo.



Memo También puede usar el botón [MENU] para mostrar la pantalla "MFX". Si desea más información, consulte “Edición de efectos (MFX/Chorus/Reverb) (Effect Edit)” (p. 61).

2 **Use el dial para seleccionar “17: TREMOLO”.**



Se selecciona el tipo de efecto "Tremolo".

3 **Toque la partitura de ejemplo.**

Pruebe los distintos ambientes que se consiguen con cada efecto.

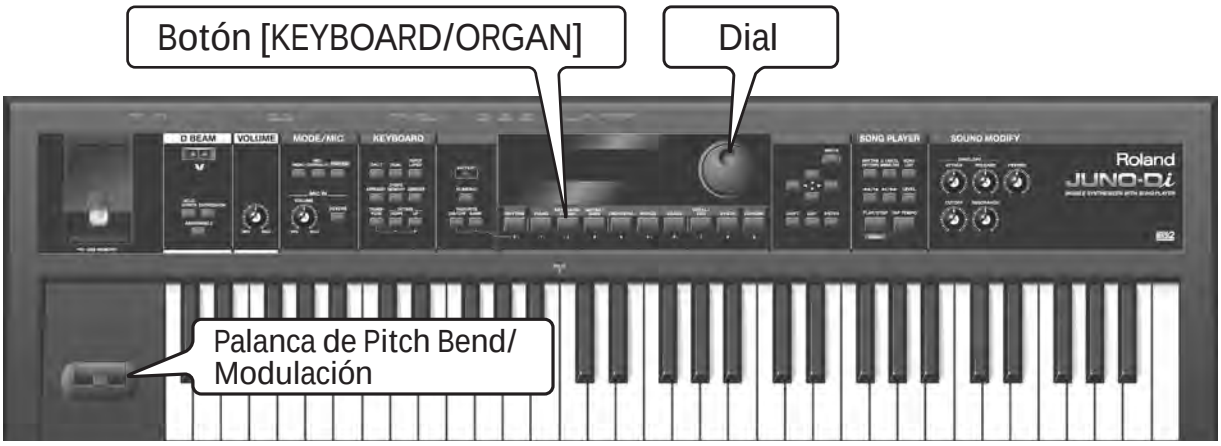
Término

Tremolo/Phaser

El efecto "Tremolo" ofrece un sonido único haciendo que el volumen vibre. "Phaser" dota al Tone de un sonido más grueso.

Para tocar órgano rock

Esta sección explica cómo tocar un órgano rock con el Tone rockero clásico de los 70.
A continuación seleccionaremos el Tone de órgano y le aplicaremos el efecto "Rotary".
Utilice la palanca de Pitch Bend/Modulación de la izquierda del teclado para que el Tone cambie mientras toca.



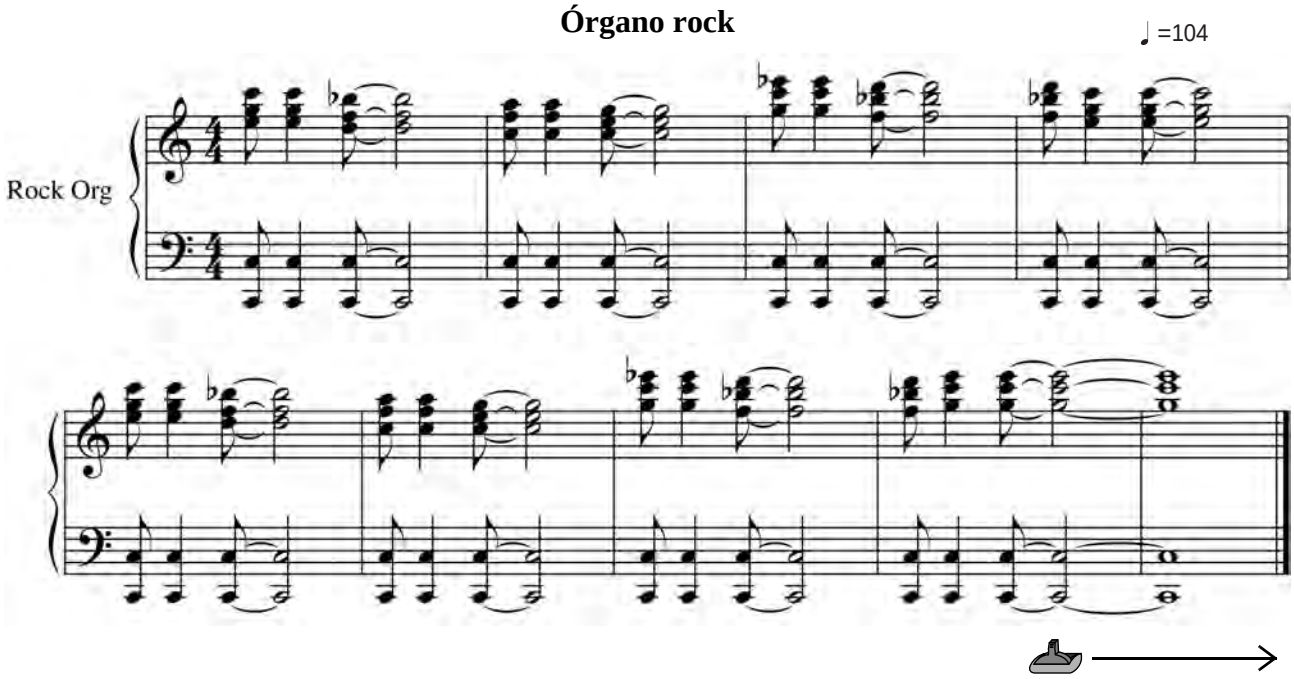
Selección de un Tone

1 **Pulse el botón [KEYBOARD/ORGAN].**

Se selecciona el sonido “001: HardRockORG1”.

Interpretación

Toque la partitura de ejemplo.

Órgano rock

Efecto Rotary + Palanca de Modulación

Al tocar con el efecto "Rotary", puede empujar la palanca Modulación hacia delante para cambiar la velocidad del efecto.

Al llegar a la marca "" de la partitura de ejemplo, presione el Hold Pedal (consulte la página 24) y empuje la palanca hacia delante con la mano izquierda.

Al mover la palanca, se modifica la velocidad de cambio de grosor del Tone. Al llevar la palanca a su posición original, el sonido también recupera su condición normal.

Puede mover la palanca Pitch Bend/Modulación con la mano izquierda para aplicar efectos al Tone mientras toca con la derecha.

Memo Al tocar con un Tone que emplee los efectos (MFX) “Rotary” o “VK Rotary”, la velocidad del efecto rotatorio cambia si mueve la palanca de modulación. Si desea instrucciones al respecto, consulte la p. 61.

Palanca de Pitch Bend/Modulación

Cuando toca con un Tone que no emplea el efecto rotatorio, la palanca de Pitch Bend/Modulación tiene los siguientes efectos:

Al tocar el teclado, puede mover la palanca hacia la izquierda para bajar el tono, y hacia la derecha para subirlo. Este efecto se denomina "Pitch Bend".

También puede mover la palanca hacia delante para añadir vibrato al Tone. Este efecto se denomina "Modulación".

Si mueve la palanca hacia delante y a izquierda o derecha y la mantiene en esa posición, aplicará ambos efectos a la vez.

Efecto Pitch Bend

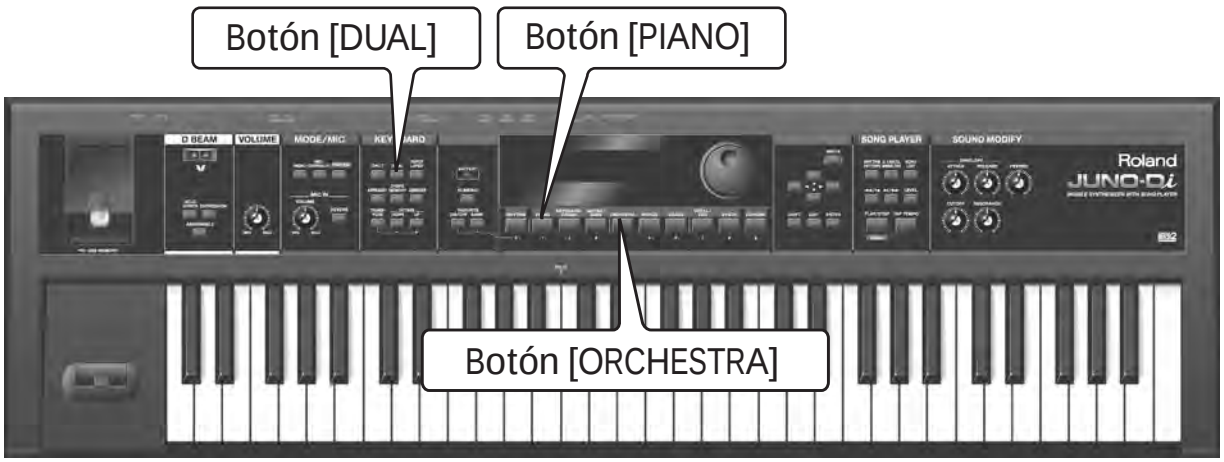
Efecto Modulación

Rotatorio/Altavoz rotatorio

El efecto "Rotary" reproduce el efecto de los altavoces rotatorios, que suelen usarse con órganos. Los altavoces rotatorios se utilizan a menudo en el jazz de los 60 y el rock duro de los 70.

Para tocar pop

Esta sección explica cómo tocar pop con distintos Tones.
En modo "Dual", puede superponer dos Tones diferentes.
En este ejemplo vamos a superponer sonidos de piano y cuerdas.

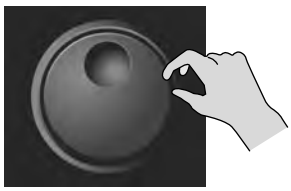


Selección de un Tone

1 **Pulse el botón [PIANO].**

2 **Use el dial para seleccionar “001: 88StageGrand”.**

Se selecciona el Tone de piano.



Activación del modo Dual

1 **Pulse el botón [DUAL] para iluminarlo.**

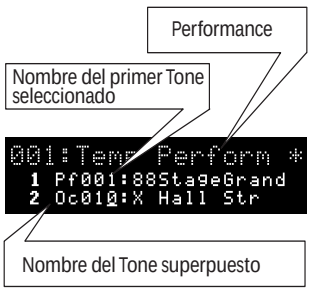
El modo Dual está activado.

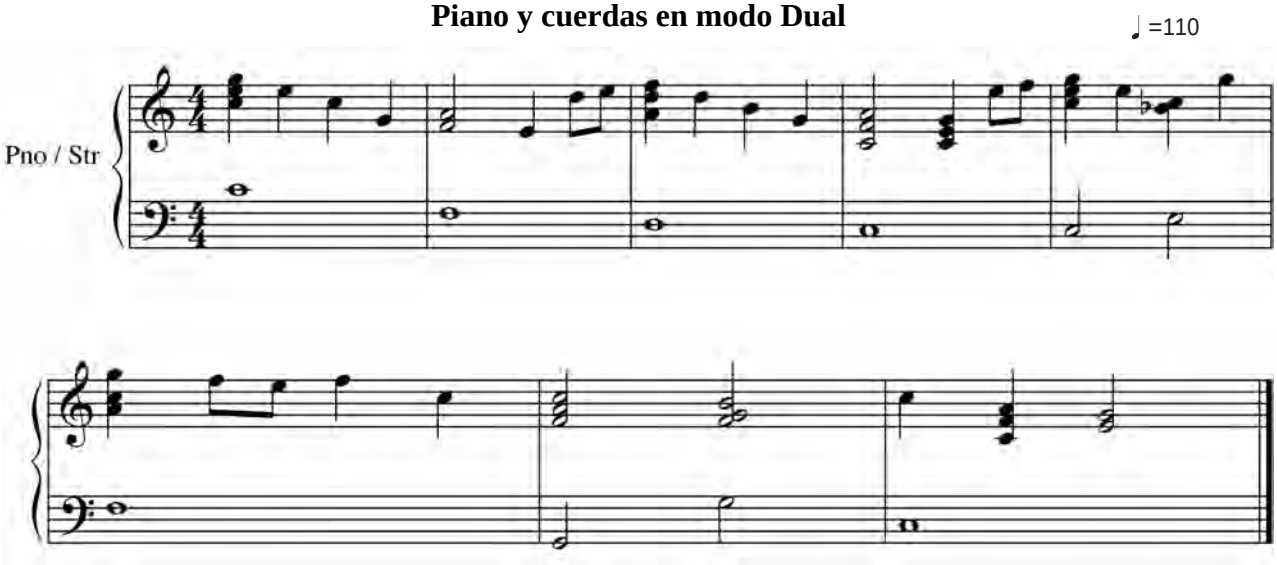
2 **Pulse el botón [ORCHESTRA].**

3 **Use el dial para seleccionar “0c010: X Hall Str”.**

Se selecciona el Tone de cuerdas.

Al tocar el teclado, el piano y las cuerdas suenan a la vez.



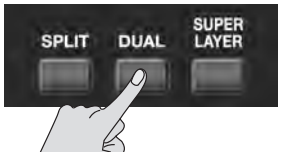
Piano y cuerdas en modo Dual

Interpretación

Toque la partitura de ejemplo.
También puede seguir los pasos descritos en las páginas 34–35 para reproducir el patrón rítmico de pop.
En este caso, seleccione “002: Pop 2” como grupo de patrones rítmicos.

Desactivación del modo Dual

1 **Pulse el botón [DUAL] para apagarlo.**

La función Dual se desactiva.



Función Importante

Superposición de Tones diferentes—botón [DUAL]

En modo "Dual", puede superponer dos Tones diferentes.
Seleccione el primer Tone, pulse el botón [DUAL] y elija el Tone que desee superponer.
Pulsando el botón [DUAL] una vez, este se ilumina para mostrar que la función está activada.
Al volver a pulsarlo, el botón se apaga, lo que indica que la función está desactivada.

Consejo

Cómo tocar con múltiples Tones—botón [PERFORM (Performance)]

Cuando se activan las funciones que permiten tocar múltiples Tones, como Dual, Split (consulte la página 33) y Super Layer (consulte la página 41), el botón [PERFORM] se ilumina.

Al modificar los ajustes (es decir, el Tone empleado) en modo Dual, Split o Super Layer, puede usar los números del 501 al 564 del botón [PERFORM] para guardar los ajustes (consulte la página 52).

El botón [PERFORM] también ofrece varios presets para tocar con múltiples Tones. (Los grupos de efectos que especifican el uso de múltiples Tones también se denominan "Performance".)

Al pulsar el botón [PERFORM], el nombre de la Performance se muestra en la línea superior de la pantalla.

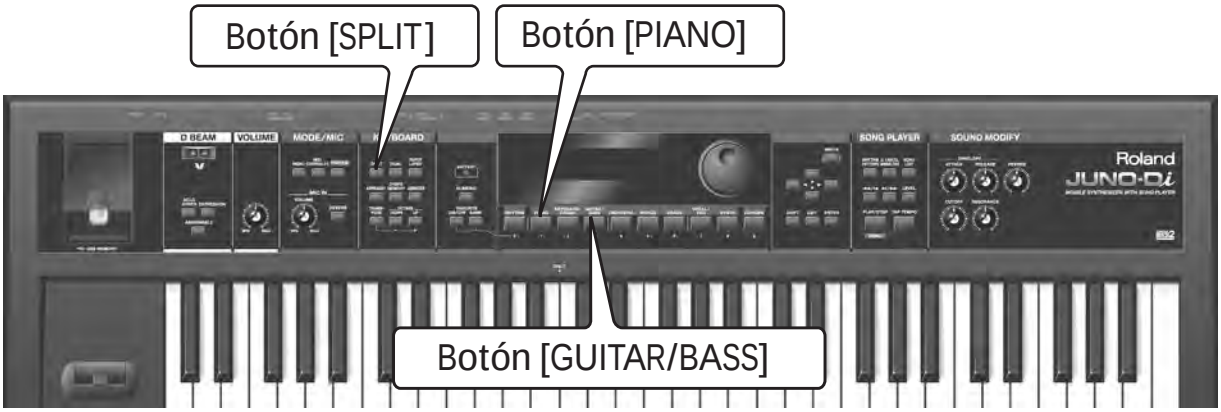
Para tocar R&B

Esta sección explica cómo tocar R&B usando la función "Split" para tocar el bajo con la mano izquierda y el piano con la derecha.

Si lo desea, puede usar la función "Octave Shift" para bajar una octava el Tone de la mano derecha.

La función "Rhythm Pattern" del JUNO-Di permite tocar fácilmente patrones rítmicos, como una batería.

Use los patrones rítmicos para disfrutar tocando como si estuviese en una jam.



Selección de un Tone

1 **Pulse el botón [PIANO].**

2 **Use el dial para seleccionar "063: EP Trem 1".**

Se selecciona el Tone de piano eléctrico.

Activación del modo Split

1 **Pulse el botón [SPLIT] para iluminarlo.**

Se activa el modo Split.

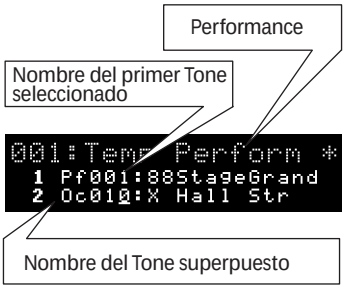
2 **Pulse el botón [GUITAR/BASS].**

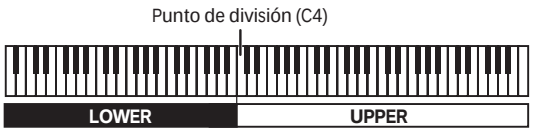
3 **Use el dial para seleccionar “Gt056: Finger Bs 1”.**

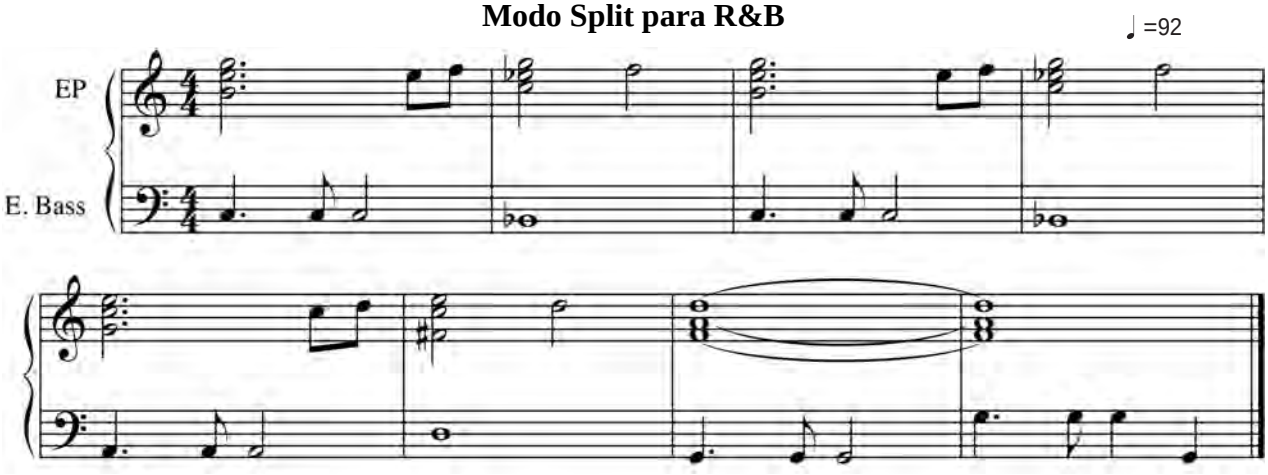
Se selecciona el Tone de bajo.

Puede dividir el teclado en la tecla mostrada en la ilustración inferior para tocar un Tone diferente con cada mano.

El Tone de la mano izquierda se denomina "LOWER" (inferior), y el de la mano derecha, "UPPER" (superior).





Modo Split para R&B

Interpretación

Toque la partitura de ejemplo.

Función
Importante

Cómo tocar un Tone distinto con cada mano—botón [SPLIT]

La función "Split" permite tocar un Tone distinto con cada mano.

Seleccione un Tone para la mano derecha y pulse el botón [SPLIT] para dividir el teclado en dos secciones.

A continuación, seleccione un Tone para la mano izquierda.

Al pulsar el botón [SPLIT] una vez, se ilumina para indicar que la función Split está activada.

Al volver a pulsarlo, el botón se apaga, lo que indica que la función está desactivada.

Operación

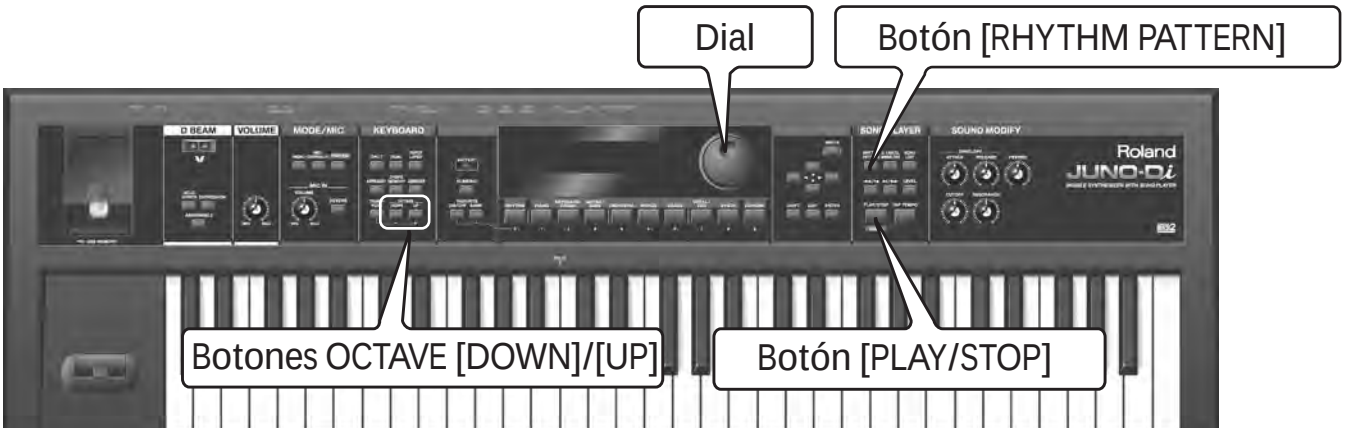
Modificación del punto en el que se divide el teclado (el punto de división)

Al utilizar la función Split, siga estos pasos para modificar el punto de división:

1. **Con el botón [SPLIT] iluminado, mantenga pulsado el botón [SPLIT] y presione la tecla que desee emplear como punto de división.**

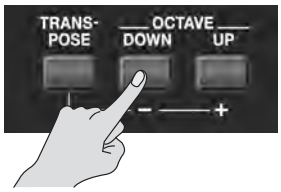
   La tecla pulsada se convierte en el punto de división. La sección UPPER comienza en el punto de división.

2. **Pulse el botón [EXIT] cuando haya fijado este ajuste.**



Modificación de la mano derecha a una octava inferior

Baje una octava el tono del Tone superior (el de la mano derecha).



1 **Pulse el botón [▲] para mover el cursor hasta el número del Tone superior.**

Se selecciona el Tone superior.

2 **Pulse el botón OCTAVE [DOWN].**

El tono del sonido UPPER baja una octava.

Función
Importante

Modificación del tono en intervalos de una octava—botones OCTAVE [DOWN]/[UP]

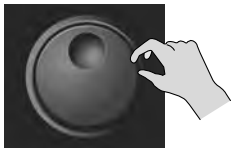
Puede cambiar el tono en intervalos de una octava. Esta función se denomina “Octave Shift”.
Si quiere tocar una parte grave con la mano derecha, como una línea de bajo, le resultará más sencillo si baja el teclado una o dos octavas.
Use los botones OCTAVE [DOWN] o [UP] para ajustar la función Octave Shift.
Pulse el botón [DOWN] para bajar una octava el tono del Tone activo, o bien [UP] para subirlo.
Puede modificar el tono en un máximo de tres octavas hacia abajo (-3) o hacia arriba (+3).

Memo Si desea más información sobre la función de cambio de octava, consulte “Ajustes de la función Octave Shift” (p. 67).

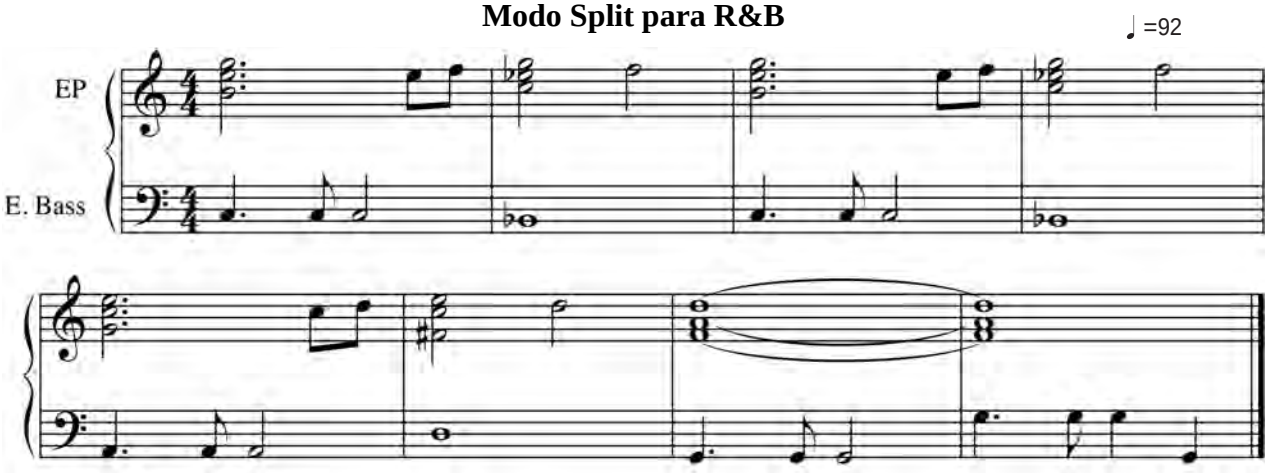
Ejecución de patrones rítmicos

1 **Pulse el botón [RHYTHM PATTERN]. El botón se ilumina.**

Se activa la función de patrones rítmicos y se muestra la pantalla “RHYTHM PATTERN”.



2 **Use el dial para seleccionar “017: R&B”.**

Modo Split para R&B

3 **Pulse el botón [PLAY/STOP].**

Se reproduce el patrón rítmico de R&B.
Pruebe a tocar la partitura de ejemplo al compás del patrón rítmico.

4 **Pulse el botón [PLAY/STOP] para detener el patrón rítmico.**

Desactivación de las funciones

Si pulsa el botón [SPLIT] y este se apaga, la función Split queda desactivada.
Si pulsa los botones OCTAVE [DOWN] y [UP] a la vez, el valor de la función Octave Shift vuelve a "0", y se recupera el tono normal del teclado.
Si pulsa el botón [RHYTHM PATTERN] y este se apaga, la función Rhythm Pattern queda desactivada.

Función Importante

Ejecución de patrones rítmicos—botón [RHYTHM PATTERN]

El JUNO-Di contiene patrones rítmicos de una amplia gama de estilos musicales.

Algunos patrones rítmicos son sencillos y usan pocos sonidos, mientras que otros son más extravagantes, y usan muchos sonidos diferentes. Puede usar un patrón más extravagante para un estribillo, cambiar de patrón entre estrofas, o simplemente improvisar al compás del ritmo.

Memo Si desea más información sobre la función Rhythm Pattern, consulte “Ejecución de patrones rítmicos (botón [RHYTHM PATTERN])” (p. 74).

Operación Cambio de estilo rítmico (grupo de patrones rítmicos)

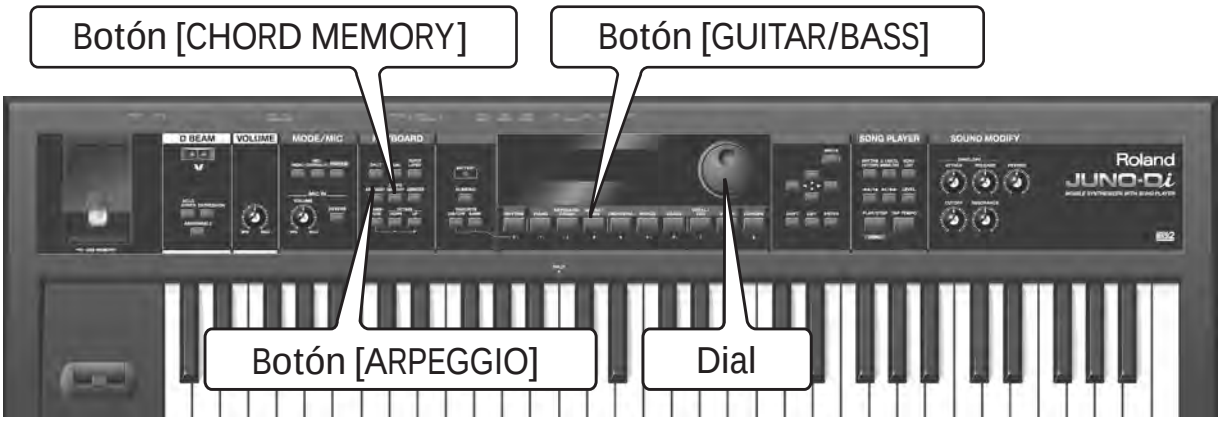
Siga los pasos descritos a continuación para cambiar el estilo del patrón rítmico:

1. **Pulse el botón [RHYTHM PATTERN]. El botón se ilumina.**
2. **Use el dial para seleccionar un grupo de patrones rítmicos.**
   Se cambia de patrón rítmico.

Memo Encontrará una lista de los grupos de patrones rítmicos en “Lista de grupos de patrones rítmicos” (p. 124).

Para tocar bossa nova

Esta sección explica cómo tocar un patrón de bossa nova usando solo la mano izquierda. Use la función "Chord Memory" del JUNO-Di para tocar acordes complejos con una sola tecla. También dispone de la función "Arpeggio", que permite ejecutar arpegios de forma sencilla tocando los acordes.

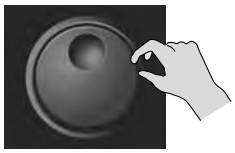


Selección de un Tone

1 **Pulse el botón [GUITAR/BASS].**

2 **Use el dial para seleccionar “009: Bright Nylon”.**

Se selecciona el Tone de guitarra.



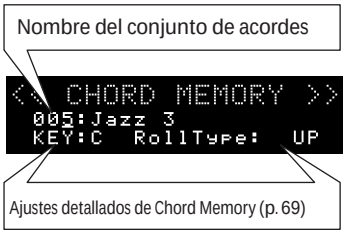
Activación de la función Chord Memory

1 **Pulse el botón [CHORD MEMORY]. El botón se ilumina.**

Se activa la función Chord Memory y se abre la pantalla “CHORD MEMORY”.

2 **Use el dial para activar los acordes de “005: Jazz 3”.**

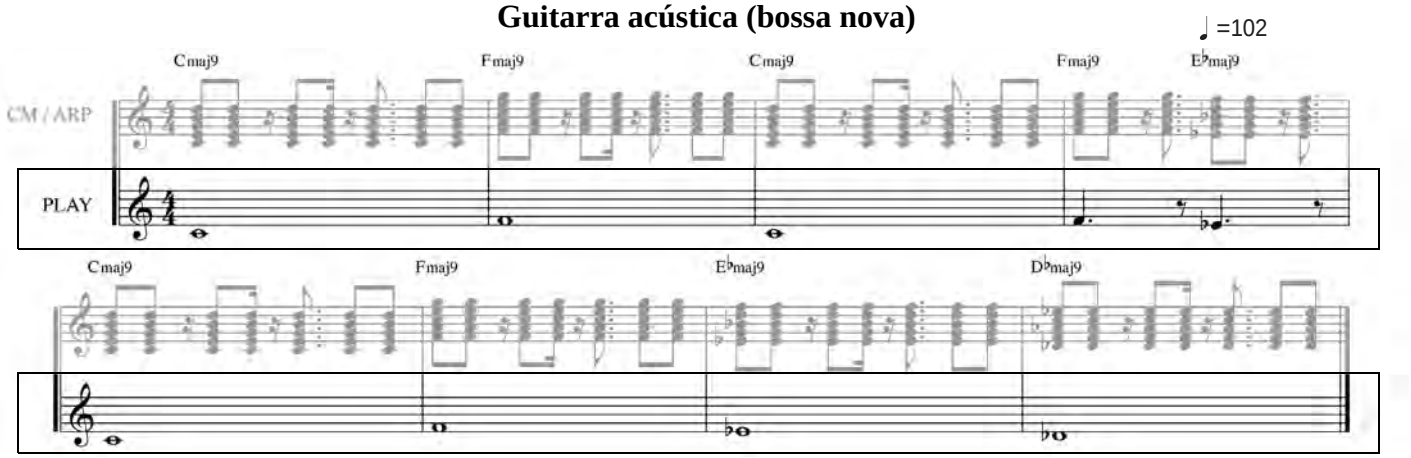
Cada tecla tiene un acorde asignado. Toque la tecla C (do) para ejecutar el acorde CM9 (C-E-G-B-D, o do-mi-sol-si-do).



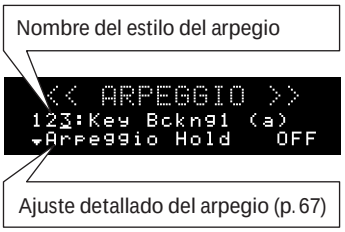
Activación de la función Arpeggio

1 **Pulse el botón [ARPEGGIO]. El botón se ilumina.**

Se activa la función Arpeggio.

Guitarra acústica (bossa nova)

Se muestra la pantalla "ARPEGGIO".

2 **Use el dial para activar el arpegio de “123: Key Bckng1(a)”.**



Interpretación

Pruebe a tocar la partitura de ejemplo.
Active las funciones Chord Memory y Arpeggio y toque el pentagrama etiquetado "PLAY" de la partitura de ejemplo. Puede tocar el pentagrama "CM/ARP" usando digitaciones sencillas.

También puede seguir los pasos descritos en las páginas 34–35 para reproducir el patrón rítmico de bossa nova. En este caso, seleccione “015: Bossa” como grupo de patrones rítmicos.

Desactivación de las funciones

Si pulsa el botón [CHORD MEMORY] y este se apaga, la función Chord Memory queda desactivada.
Si pulsa el botón [ARPEGGIO] y este se apaga, la función Arpeggio queda desactivada.

Función Importante

Ejecución de un acorde con una sola tecla—botón [CHORD MEMORY]

La función "Chord Memory" permite tocar un acorde preestablecido tocando solo una tecla.

Pulse el botón [CHORD MEMORY]. El botón se ilumina y la función Chord Memory se activa.

Para desactivar la función Chord Memory, vuelva a pulsar el botón [CHORD MEMORY]. El botón se apaga.

Memo Si desea más información sobre los ajustes de la función Chord Memory, consulte “Ajustes de la función Chord Memory” (p. 69).

Función Importante

Cómo tocar arpegios—botón [ARPEGGIO]

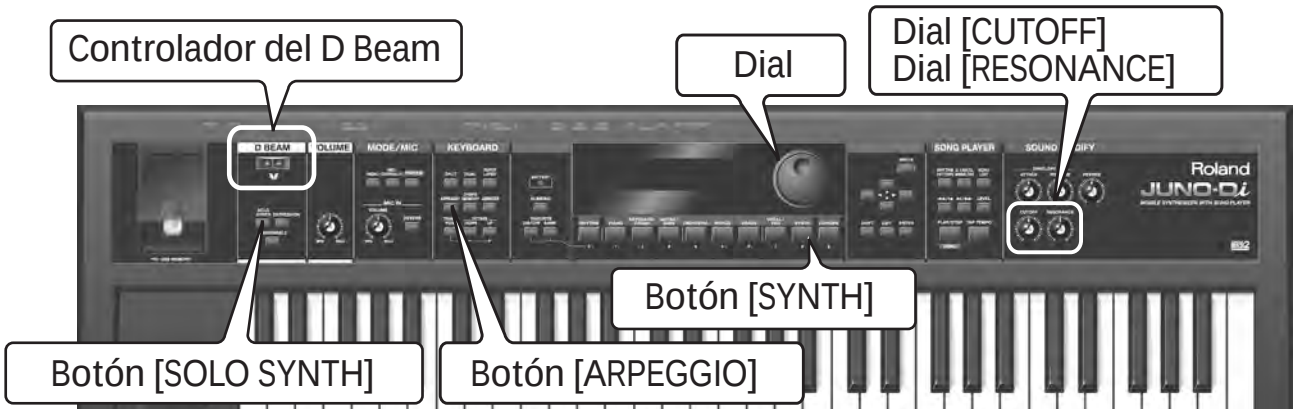
Al pulsar el botón [ARPEGGIO] una vez, se ilumina para indicar que la función Arpeggio está activada.

Un "Arpegio" es un estilo interpretativo en el que las notas de un acorde se tocan individualmente. Con la función Arpeggio del JUNO-Di, solo tiene que tocar el acorde para que suene el arpegio correspondiente.

Memo Si desea información sobre la función Arpeggio, consulte “Ajustes de la función Arpeggio” (p. 67).

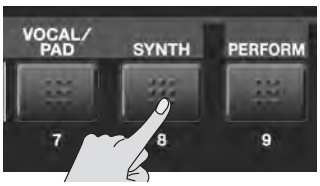
Para tocar música techno

Esta sección explica cómo seleccionar un Tone típico del boom del techno de los primeros años 80, y también a usar los diales para ajustar el Tone en tiempo real. Puede usar la función Arpeggio y el controlador del D Beam del JUNO-Di para dar al sonido un aire más techno.

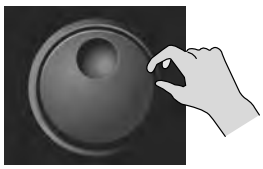


Selección de un Tone

1 **Pulse el botón [SYNTH].**



2 **Use el dial para seleccionar “188: BPF Saw”.**

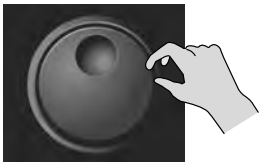


Activación de la función Arpeggio

1 **Pulse el botón [ARPEGGIO]. El botón se ilumina.**

Se activa la función Arpeggio y se muestra la pantalla “ARPEGGIO”.

2 **Use el dial para seleccionar “116: Sliced 9 (a)” como estilo de arpegio.**

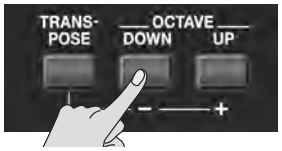


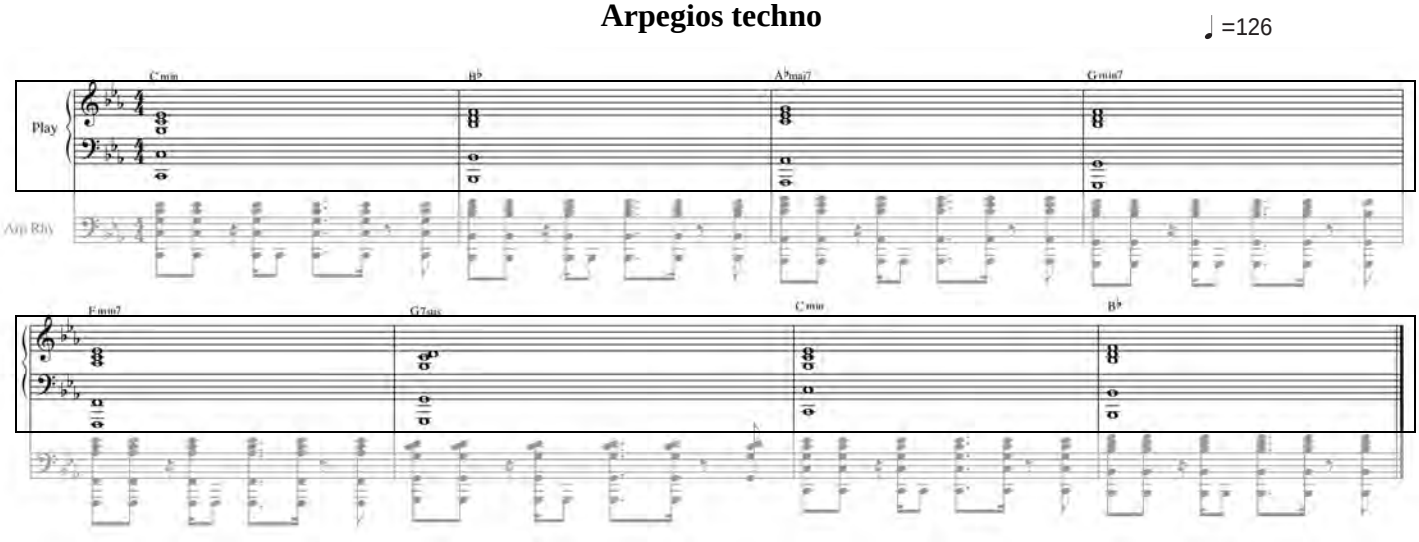
Modificación del teclado a una octava inferior

El JUNO-Di no es lo bastante amplio para tocar el pentagrama "Play" de la partitura. Para ello, use "Octave Shift" para bajar el tono una octava y tocar las teclas una octava más alta que el tono mostrado.

1 **Pulse el botón OCTAVE [DOWN].**

El rango del teclado baja una octava.



Arpegios techno

Interpretación

Toque la partitura de ejemplo.
Active la función Arpeggio y toque el pentagrama etiquetado "Play" de la partitura de ejemplo.
Toque las teclas en una octava superior a los tonos mostrados en la partitura de ejemplo. De este modo podrá tocar el pentagrama "Arp Rhy".

Desactivación de las funciones

Si pulsa el botón [ARPEGGIO] y este se apaga, la función Arpeggio queda desactivada.
Si pulsa los botones OCTAVE [DOWN] y [UP] a la vez, el valor de la función Octave Shift vuelve a "0", y se recupera el tono normal del teclado.

Función Importante

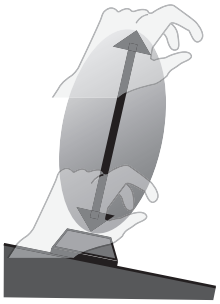
Variación del Tone—diales [CUTOFF]/[RESONANCE]

Estos dos diales se utilizan para ajustar los elementos de los Tones y modificar su sonido.
Gire el dial [CUTOFF] hacia la derecha para aumentar el brillo del Tone, y hacia la izquierda para apagarlo.
Gire el dial [RESONANCE] hacia la derecha para reforzar el carácter único del Tone, y hacia la izquierda para atenuarlo.

Memo Si desea más información sobre los controles SOUND MODIFY, consulte "Modificación del sonido mediante los diales (SOUND MODIFY)" (p. 65).

Función Importante

Variación del Tone—controlador del D Beam/botón [SOLO SYNTH]

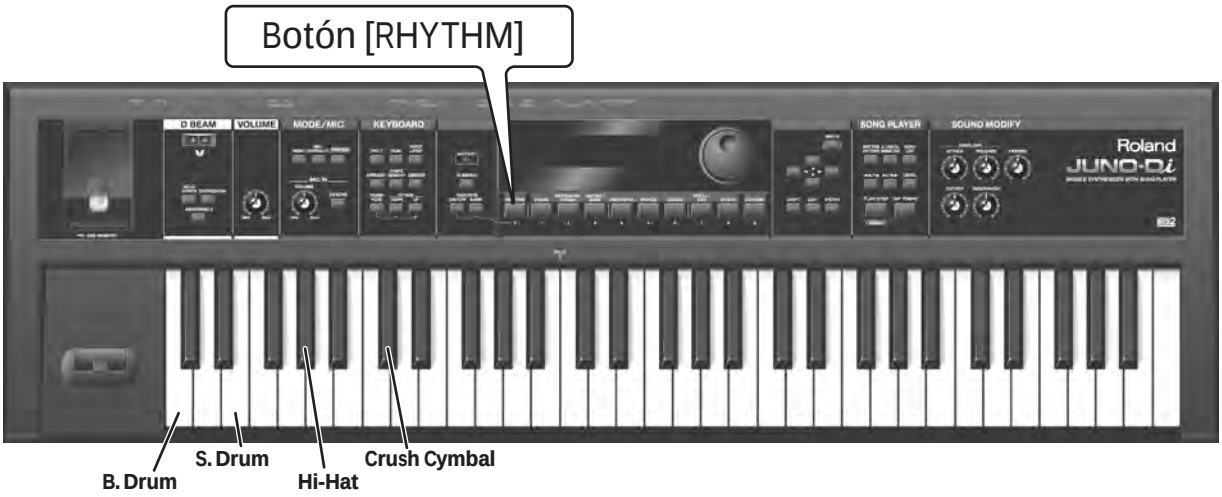


El controlador del D Beam se encuentra en la parte superior izquierda del teclado. Para usar este controlador, mueva la mano sobre él como se indica en la ilustración.
Los tres botones situados debajo del controlador del D Beam permiten seleccionar su función. En este caso, use el botón [SOLO SYNTH].
Pulse el botón [SOLO SYNTH]. El botón se ilumina. Mueva la mano arriba y abajo sobre el controlador del D Beam para controlar el tono del Tone.
Esto le permite tocar sonidos como los de un sintetizador monofónico.

Memo Si desea más información sobre el controlador del D Beam, consulte "Modificación del sonido mediante el controlador del D Beam" (p. 63).

Para tocar la batería

El JUNO-Di contiene numerosos sets de ritmo, que se pueden asignar a cada tecla. Estos sets presentan una amplia gama de Tones de percusión y efectos de sonido. Si selecciona un set de ritmo, podrá usar el teclado para tocar la batería.



Selección de un set de ritmo

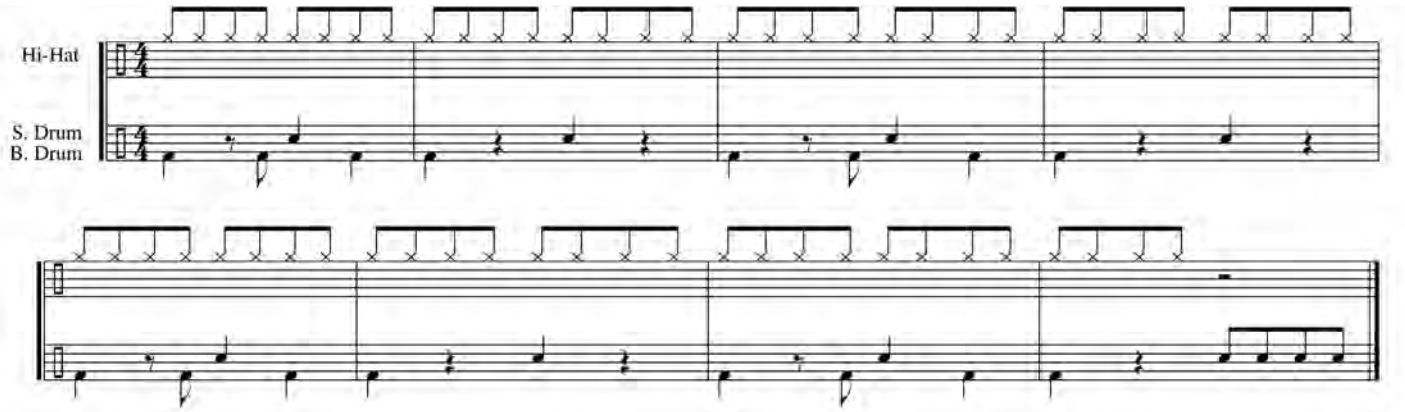
1 **Selección de un set de ritmo**

Se selecciona el set de ritmo “001: Pop Kit 1”.

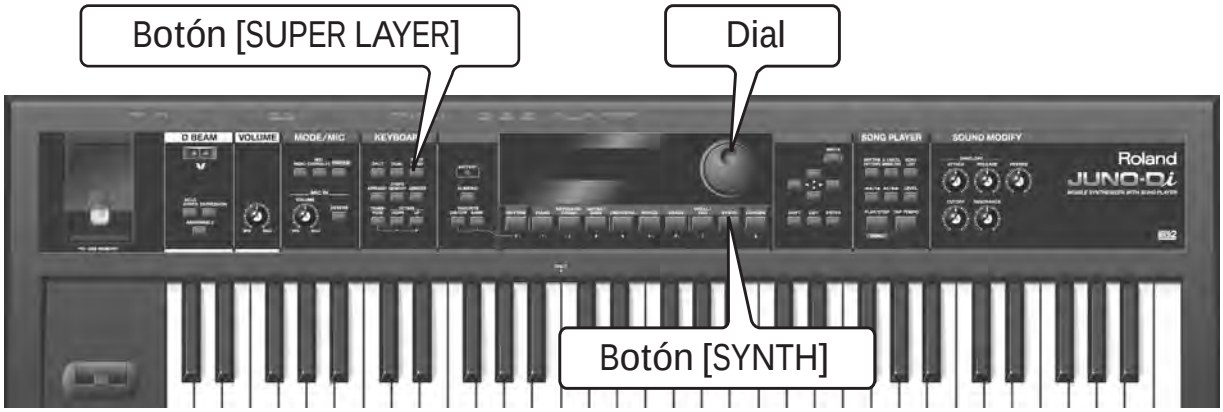
Interpretación

Toque la partitura de ejemplo.
Empiece con los elementos "B. Drum" y "S. Drum", y luego añada "Hi-Hat" conforme adquiera soltura.

Kit de batería

♩=112

Para sonidos de sintetizador

Esta sección explica cómo tocar el Tone "Synth Lead", que es el más utilizado de los Tones de sintetizador. Use la función "Super Layer" para obtener un sonido de sintetizador más grueso.



Selección de un Tone

1 **Pulse el botón [SYNTH].**

2 **Use el dial para seleccionar “013: Saw Lead 4”.**

Activación de la función Super Layer

1 **Pulse el botón [SUPER LAYER] para iluminarlo.**

Se activa la función Super Layer.

Desactivación de la función Super Layer

1 **Pulse el botón [SUPER LAYER] para apagarlo.**

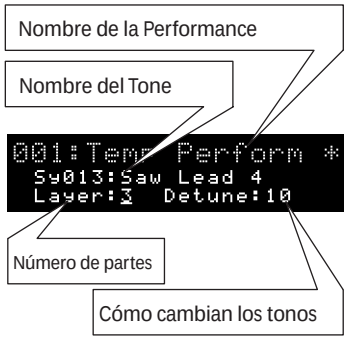
Se desactiva la función Super Layer.

Función
Importante

Aplicación de un sonido más grueso a un único Tone—botón [SUPER LAYER]

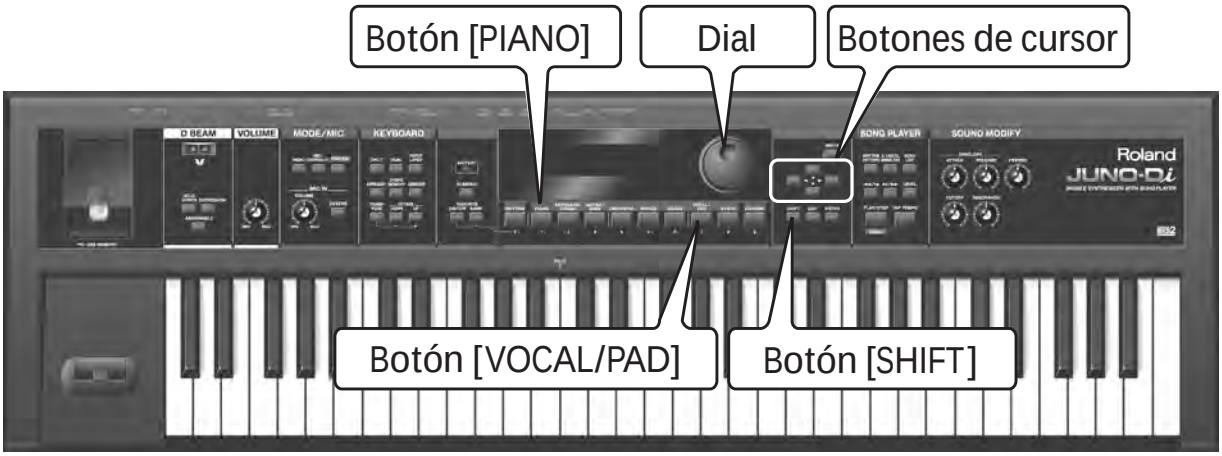
Puede disponer varias capas de un mismo Tone, modificando levemente el sonido de cada capa (desafinación, o detuning). Mediante"Super Layer", puede fijar fácilmente el nivel de desafinación y el número de capas (partes) del Tone para crear sonidos más espaciosos o gruesos.

Pulse el botón [SUPER LAYER]. Se ilumina el botón y se activa la función Super Layer. Para desactivarla, púlselo otra vez (se apaga).



Para tocar y cantar a la vez

Puede conectar un micrófono (no incluido) al JUNO-Di para tocar y cantar a la vez.
Esta sección no incluye partitura de ejemplo. En su lugar, pruebe las funciones descritas a continuación con una partitura de su elección. El JUNO-Di permite controlar el volumen y el eco del micrófono. También puede usar el efecto "Vocoder" para modificar las características de su voz.
Utilice la función "Transpose" para ajustar el tono del teclado a su registro vocal.



Operación

Uso del vocoder

Seleccione un efecto de "Vocoder" y aplíquelo a su voz a través del micrófono.

1. **Pulse el botón [VOCAL/PAD].**

2. **Use el dial para seleccionar “036: VOCODER Ens”.**

3. **Toque el teclado y pruebe el micrófono.**

El efecto de vocoder se aplica a la voz. La tecla que toque determina el tono.

El efecto no funciona si solo toca el teclado. Esto se debe a que el vocoder solo afecta a la voz pasada por el micrófono.

Memo

Puede seleccionar y aplicar el efecto "79: VOCODER" incluso si ha activado un Tone diferente a "036: VOCODER Ens".

Término

Vocoder

El "Vocoder" añade efectos a la voz humana. Si pasa su voz por un vocoder, puede darle un aire robótico y monótono.

Operación

Modificación de los ajustes del vocoder

Seleccione un efecto de "Vocoder" y aplíquelo a su voz a través del micrófono.

1. Pulse el botón [VOCAL/PAD].

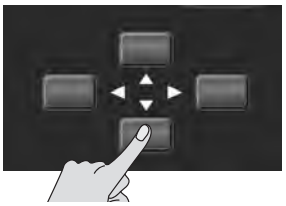
2. Use el dial para seleccionar “036: VOCODER Ens”.

3. Mantenga presionado el botón [SHIFT] y pulse el botón [PIANO].

Se muestra la pantalla "MFX".

Se selecciona el tipo de efecto “79:VOCODER”.

4. Use el botón [▼] para seleccionar el elemento que desee definir.



5. Use el dial para modificar el ajuste.

Elemento	Valor	Descripción
Mic Sens	0 – 127	Ajusta la ganancia del micrófono. Cuanto mayor sea el valor, mayor será la ganancia. Si define un valor demasiado alto, el sonido del micrófono puede distorsionarse.
Synth Level	0 – 127	Ajusta el volumen de entrada del Tone seleccionado en el JUNO-Di. Cuanto mayor sea el valor, mayor será el volumen del Tone tocado. Deberá ajustar el balance entre este Tone y la voz pasada por el micrófono.
Mic Mix	0 – 127	Ajusta el balance entre la voz sin efecto de vocoder y la voz con efecto de vocoder. Cuanto mayor sea este valor, mayor será el volumen del Tone sin efecto de vocoder.
Level	0 – 127	Ajusta el volumen de la voz con efecto de vocoder. Cuanto mayor sea este valor, mayor será el volumen del Tone con efecto de vocoder.

Función
Importante

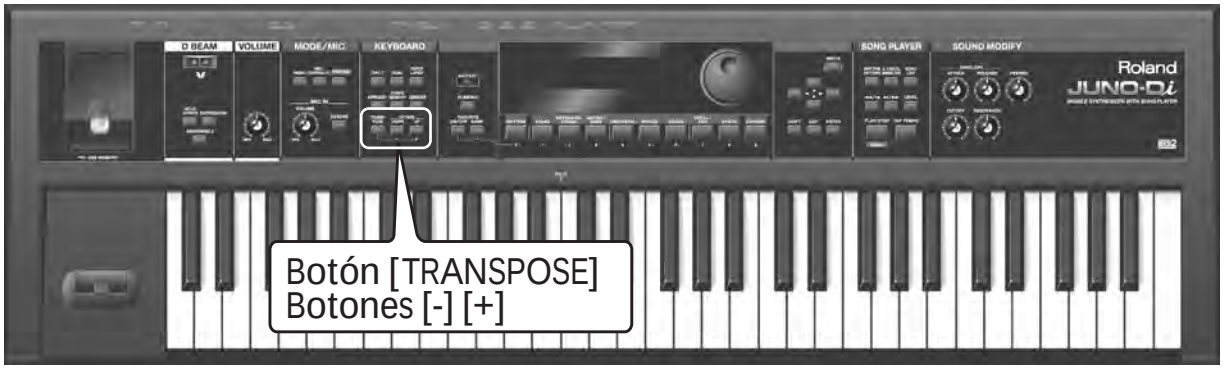
Uso de un micrófono—dial MIC IN [VOLUME]/botón [REVERB]

Si desea ajustar el volumen de la voz pasada por el micrófono conectado al JUNO-Di, use el dial MIC IN [VOLUME].

Si activa el botón MIC IN [REVERB], se aplica un efecto de reverb a la voz que pasa por el micrófono. Este efecto es como el eco de un karaoke.

Memo

Puede ajustar el nivel de reverb aplicado al micrófono. Si desea más información sobre el uso del micrófono, consulte “Establecimiento de ajustes aplicados al JUNO-Di en su conjunto (SYSTEM)” en “Rev Level (nivel de reverb)” (p. 76).



Función
Importante

Modificación del rango de clave en intervalos de semitono—botón [TRANSPOSE]

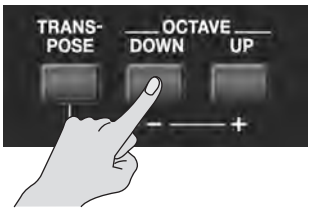
Utilice la función "Transpose" para ajustar fácilmente el tono del teclado a su registro vocal.

La función Transpose permite cambiar el rango tonal en intervalos de semitono.

Esta función no solo es útil para ajustar el tono del teclado a la voz humana, sino también para tocar instrumentos que requieren transposición, como una trompeta o un clarinete, de acuerdo con el tono en el que está escrita la partitura.

Operación **Transposición**

1. Mantenga pulsado el botón [TRANSPOSE] y pulse los botones [-] o [+].



Establezca el alcance de la transposición en intervalos de semitono desde G (-5 semitonos) hasta F# (+6 semitonos).

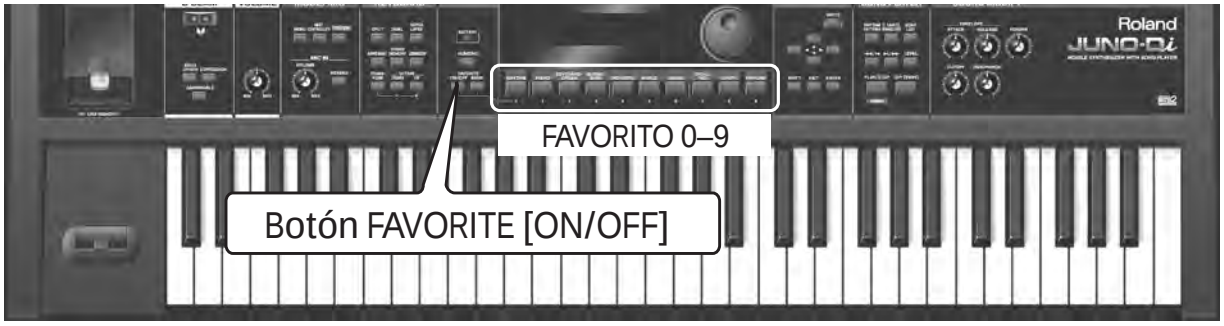
Al pulsar este botón, el valor del ajuste se muestra en la línea superior de la pantalla. Poco después de soltar el botón, la pantalla vuelve a su presentación anterior.

Si se ha definido un valor distinto de "C", se ilumina el botón [TRANSPOSE].

Para restablecer el valor “C”, mantenga pulsado el botón [TRANSPOSE] y presione [-] y [+] a la vez.

Para tocar en directo

Al tocar en directo, necesita cambiar de Tones y ajustes rápidamente. Para ello, puede usar la útil función "Favorite", que asigna los ajustes de Tone y de teclado a los botones en el orden en el que se van a utilizar en directo.
Esta sección también explica cómo reproducir datos de audio mediante el reproductor de canciones del JUNO-Di.
Por último, puede probar a tocar una pieza que hace un uso efectivo de todas las funciones presentadas en esta sección.



Registro de Tones y ajustes de uso frecuente

Puede asignar Tones de uso frecuente o ajustes que emplean múltiples Tones, como los modos Split y Dual, a los diez botones numerados del [0] al [9]. Esto permite cambiar de Tone o ajuste de inmediato pulsando un único botón.
A continuación vamos a asignar favoritos para todos los Tones empleados en la pieza de la página 50, y lo haremos en el orden en el que se van a usar.

1 **Seleccione una Performance o un Tone para su registro.**

Seleccione “007: JUNO Di Lead” con el botón [PERFORM].

2 **Mantenga pulsado el botón FAVORITE [ON/OFF] y presione el botón [0].**

La Performance activa queda registrada en el FAVORITE 0.

3 **Repita los pasos 1 y 2 para asignar los Tones de la tabla a los Favorites 1 y 2.**

FAVORITO	0	1	2
Botón Tone	[PERFORM]	[PIANO]	[PERFORM]
N.º Tone	007: JUNO Di Lead	Pf051: VelSpdWurly	007: JUNO Di Lead

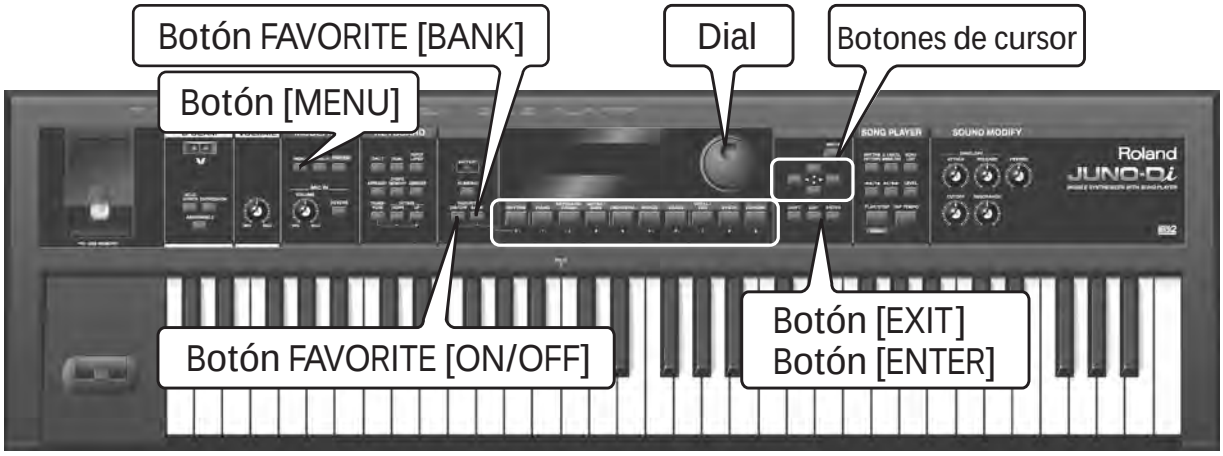
Activación de Tones o ajustes registrados

1 **Pulse el botón FAVORITE [ON/OFF]. El botón se ilumina.**

Ahora puede pulsar uno de los botones del [1] al [9] para activar un favorito.

2 **Use los botones del [1] al [9] para seleccionar favoritos.**

Se activan los Tones o ajustes registrados.



Función
Importante

Registro y activación de Tones o ajustes de uso frecuente —botón FAVORITE [ON/OFF]/botón [BANK]

La función "Favorite" permite cambiar de Tone o ajuste de inmediato pulsando un único botón.

Use los diez botones del [0] al [9] para registrar o activar Tones.

Para activar un Tone guardado en Favorites, el botón FAVORITE [ON/OFF] debe estar iluminado.

Al registrar un Tone en Favorites, el botón FAVORITE [ON/OFF] puede estar apagado.

- Los diez Favorites (del 0 al 9) conforman un conjunto. Puede asignar hasta diez conjuntos.
- Cada conjunto de favoritos del 0 al 9 se registra en un banco (BANK).

N.º de Banco / N.º de Favorito

0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
:					:					
9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

NOTA Para asignar ajustes de teclado a los favoritos, como Tones o el modo Split, antes debe guardarlos. Si desea más información sobre el almacenamiento de ajustes, consulte "Cómo guardar ajustes de usuario —botón [WRITE]" (p. 52).

Memo Puede confirmar o eliminar los favoritos que ha asignado. Si desea más información, consulte "Ajustes de la función Favorite" (p. 69).

Operación

Activación de bancos de favoritos

Al tocar en directo, es útil asignar un banco diferente para cada canción y configurarlo con los Tones y demás ajustes oportunos.Se puede cambiar de banco de favoritos incluso con el botón FAVORITE [ON/OFF] apagado.

1. **Pulse el botón FAVORITE [BANK]. El botón se ilumina.**

El botón del [0] al [9] correspondiente al banco activo parpadea.

2. **Pulse uno de los botones del [0] al [9].**

Se activará el banco correspondiente al botón pulsado.

Asignación de funciones al pedal

Una vez que ha asignado a los favoritos los Tones oportunos, puede configurar el pedal para cambiar de favorito con él. De este modo, puede cambiar de favorito sin quitar las manos del teclado.

Memo Si desea más información sobre la conexión del pedal (no incluido), consulte "Conexión de un pedal" (p. 19).

1 **Pulse el botón [MENU].**

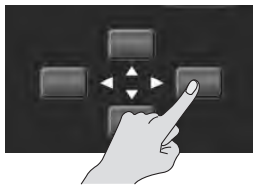
Se muestra la pantalla de menú.

2 **Use los botones [▲] [▼] para seleccionar "SYSTEM" y después pulse el botón [ENTER].**

Se muestra la pantalla de ajustes del sistema (p. 75).

3 **Use los botones de cursor [◄] [►] para seleccionar "HOLD PEDAL" en la línea superior de la pantalla.**

Se muestra la pantalla de ajustes del pedal.



4 **Use el dial para seleccionar "FAV-UP" (subir favorito).**

Ha configurado el pedal para cambiar de favorito cada vez que lo presione.

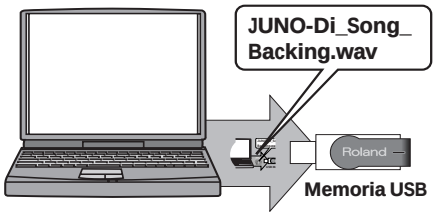
5 **Pulse el botón [EXIT].**

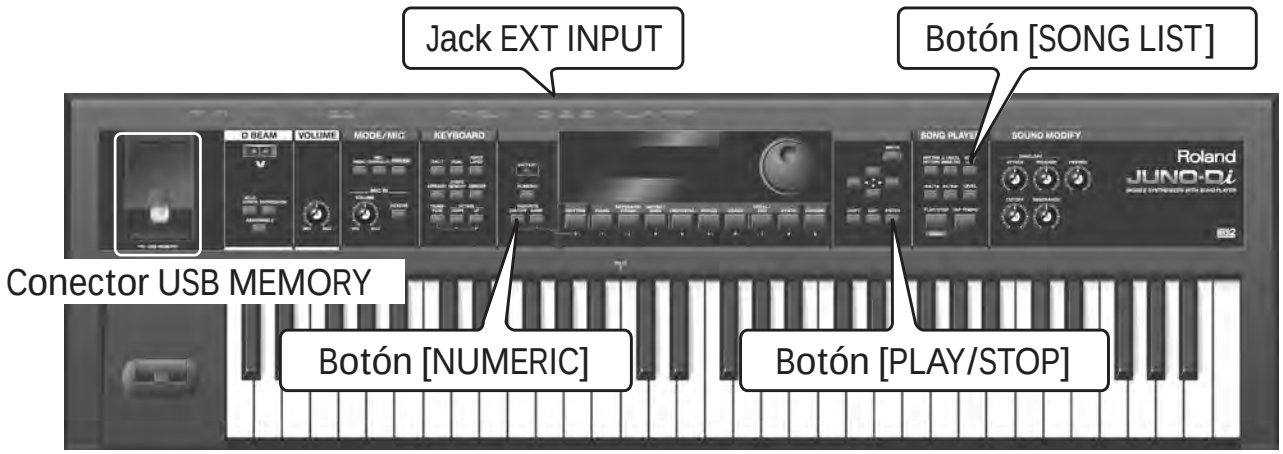
De este modo se guarda el ajuste.

Almacenamiento de datos de audio en una memoria USB

Desde un ordenador, copie en una memoria USB los datos de audio del CD-ROM proporcionado que vaya a usar en directo.

1 **Traspase a la memoria USB el archivo "JUNO-Di_Song_Backing.wav" de la carpeta "Audio Files" del CD-ROM.**





Reproducción de canciones con el reproductor de canciones

El reproductor de canciones del JUNO-Di permite reproducir canciones en formato de audio.

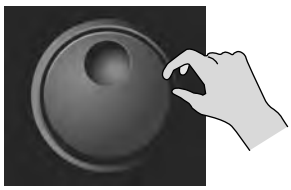
1 **Conecte la memoria USB a la toma USB MEMORY.**

MEMORIA USB

2 **Pulse el botón [SONG LIST]. El botón se ilumina.**

Se muestra la pantalla de lista de canciones.

3 **Use el dial para mover el cursor hasta la canción (JUNO_Di_Song_Backing.wav) que desee reproducir.**



4 **Pulse el botón [PLAY/STOP].**

Se reproduce la canción seleccionada.

5 **Para detener la reproducción de la canción, pulse el botón [PLAY/STOP] de nuevo.**

La próxima vez que pulse el botón [PLAY/STOP], la reproducción se reanudará donde fue interrumpida.

Interpretación

Pulse el botón [PLAY/STOP] para reproducir la canción y toque el pentagrama etiquetado “Lead” de la partitura de ejemplo.

Cuando presione el pedal en la marca "", se cambiará de favorito y el teclado emitirá el sonido correspondiente.

Pruebe diversas variaciones, como cambiar el Tone de los favoritos o usar la función Split para tocar el pentagrama gris de la partitura de ejemplo.

Reproducción de una canción—botón [SONG LIST]

El reproductor de canciones del JUNO-Di permite reproducir canciones (de audio o SMF) guardadas en una memoria USB.

Las canciones se reproducen en el orden dispuesto en la "playlist". Al reproducir varias canciones, puede usar la función "Playlist" para crear una lista de canciones en el orden el que desea que se reproduzcan.

La lista de canciones especificada en la playlist se denomina "Song List".

Para seleccionar las canciones, conecte una memoria USB al JUNO-Di y pulse el botón [SONG LIST].

Memo Si desea más información sobre el reproductor de canciones, consulte “Ajustes del reproductor de canciones” (p. 71).

Memo Las "playlists" se pueden crear mediante el software "Playlist Editor" incluido con el JUNO-Di.

Selección numérica de Tones—botón [NUMERIC]

Si activa el botón [NUMERIC], puede introducir valores numéricos mediante los botones del [0] al [9].

Esto le permite especificar y seleccionar Tones de uso frecuente mediante números.

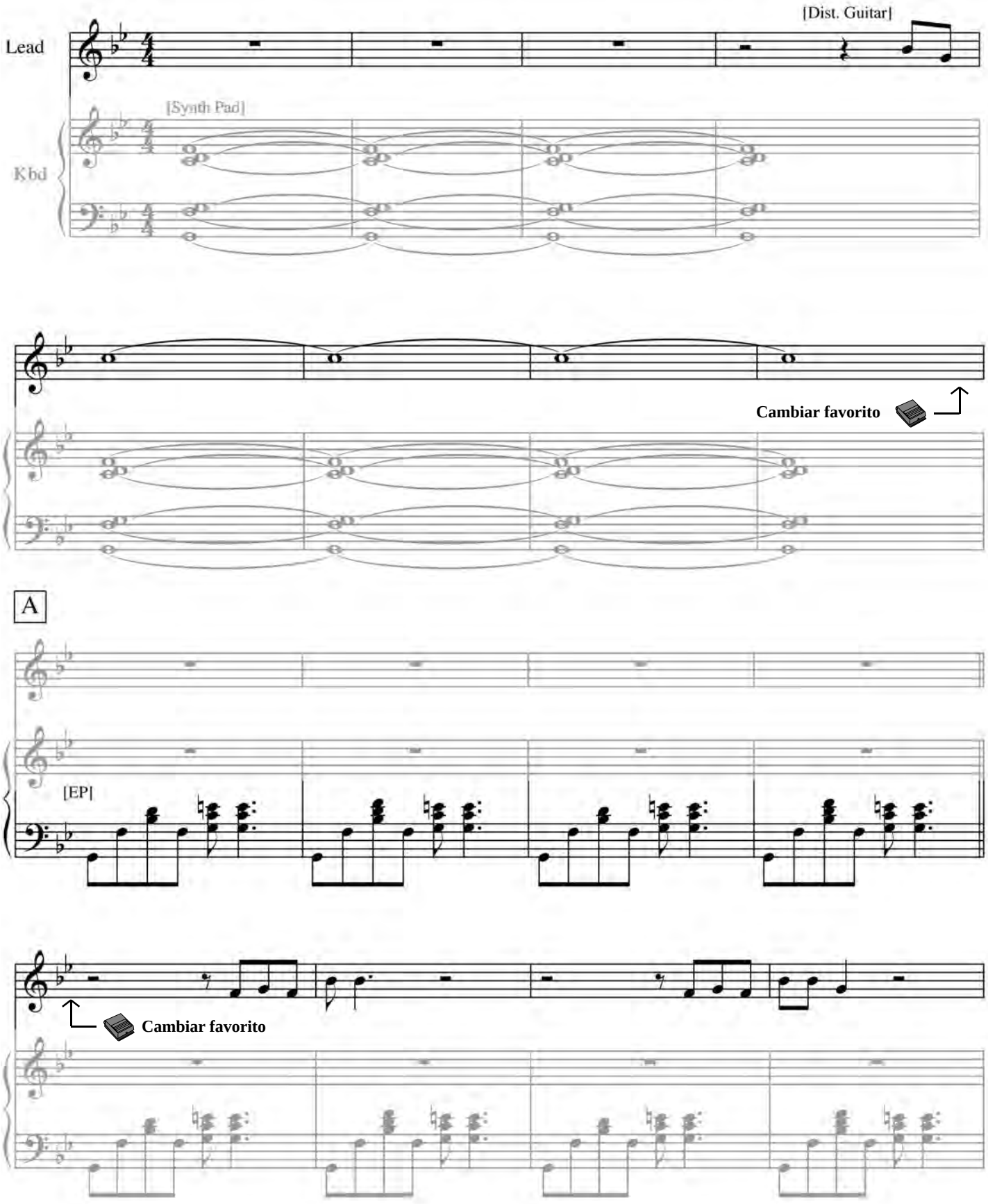
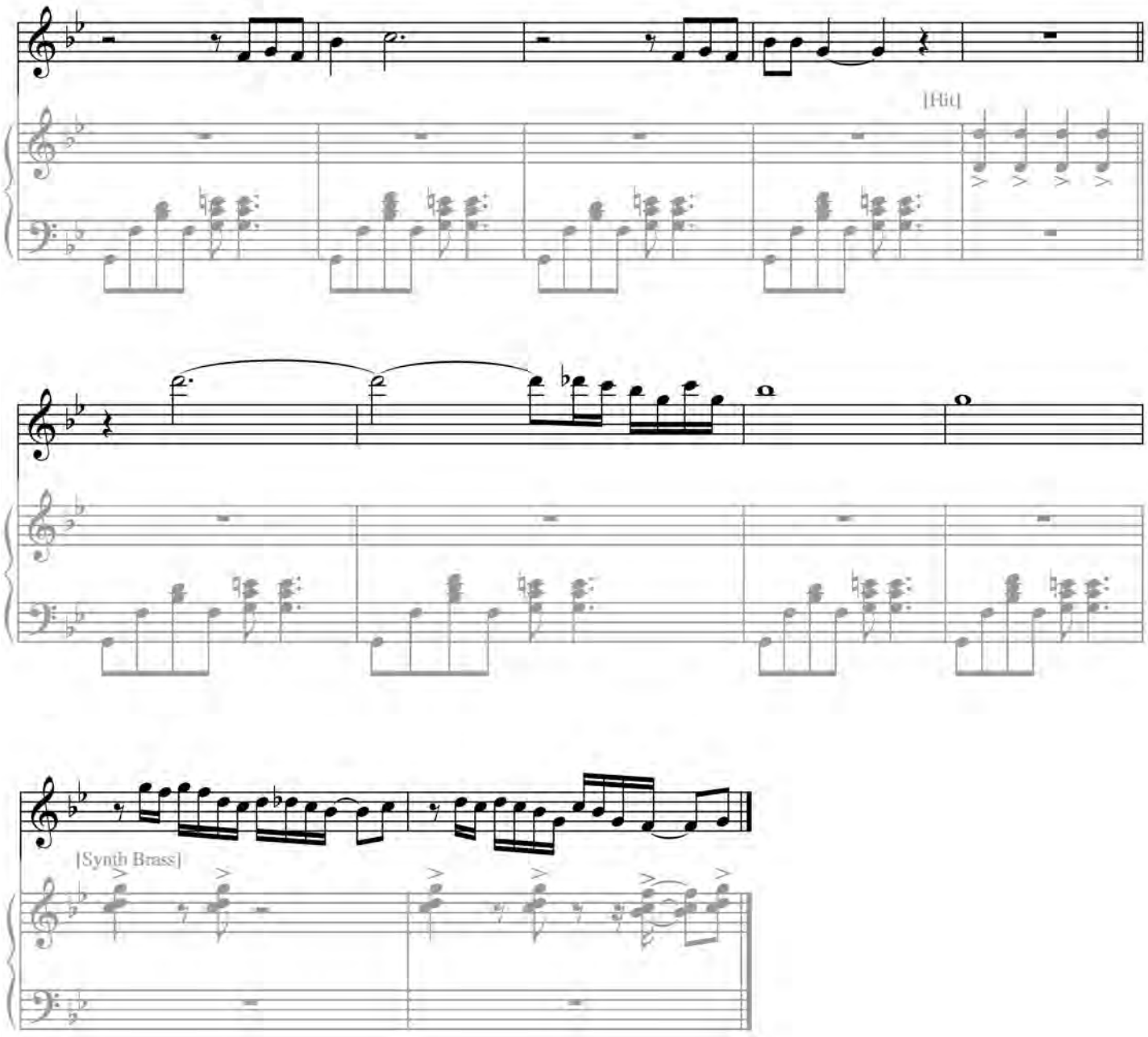
1. **Pulse uno de los botones de Tone.**
2. **Pulse el botón [NUMERIC]. El botón se ilumina.**
3. **Use los botones [0] – [9] para especificar un número.**
4. **Pulse el botón [ENTER] para confirmar la entrada.**

   Se selecciona el Tone del número especificado.

Conexión y uso de reproductores portátiles de audio

Puede conectar un equipo de audio, como un reproductor de MP3, a la entrada EXT INPUT del JUNO-Di para reproducir música

Canción para el JUNO-Di



[Hit]
[Synth Brass]

Cómo guardar ajustes de usuario —botón [WRITE]

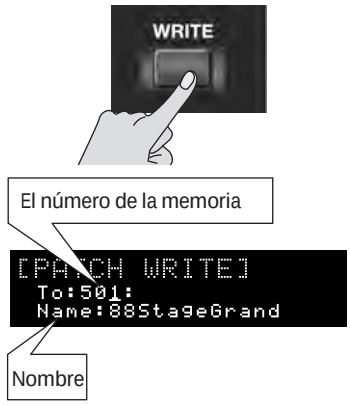
Si selecciona el modo Split para cambiar los ajustes de Tones u octavas, o si modifica el efecto de un Tone activo, al apagar el equipo o seleccionar otro Tone, se pierden los ajustes modificados.
Si desea conservar estos cambios, guarde los ajustes.

Los Tones y los ajustes guardados se guardan en la memoria de usuario, que empieza en el número 501.

Memo Si modifica los ajustes, como los Tones, sus nombres o su configuración, se muestra en pantalla un asterisco (*) junto al ajuste. Este asterisco desaparece al guardar el ajuste.
Si desea más información sobre el almacenamiento, consulte "Cómo guardar sus ajustes" (p. 62).

1 Realice los ajustes oportunos.

2 Pulse el botón [WRITE].



Se muestra la pantalla "WRITE".

3 Use el dial para elegir el número de la memoria para el ajuste.

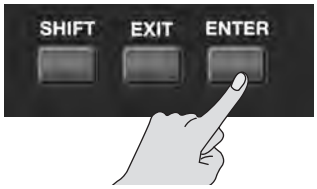
4 Use el botón [▼] para mover el cursor (_) hasta la línea inferior de la pantalla.

5 Asigne un nombre al ajuste.

Si desea información sobre los caracteres admitidos, consulte la página 58.

6 Cuando haya introducido el nombre, pulse [ENTER] o [WRITE].

Se muestra un mensaje de confirmación.



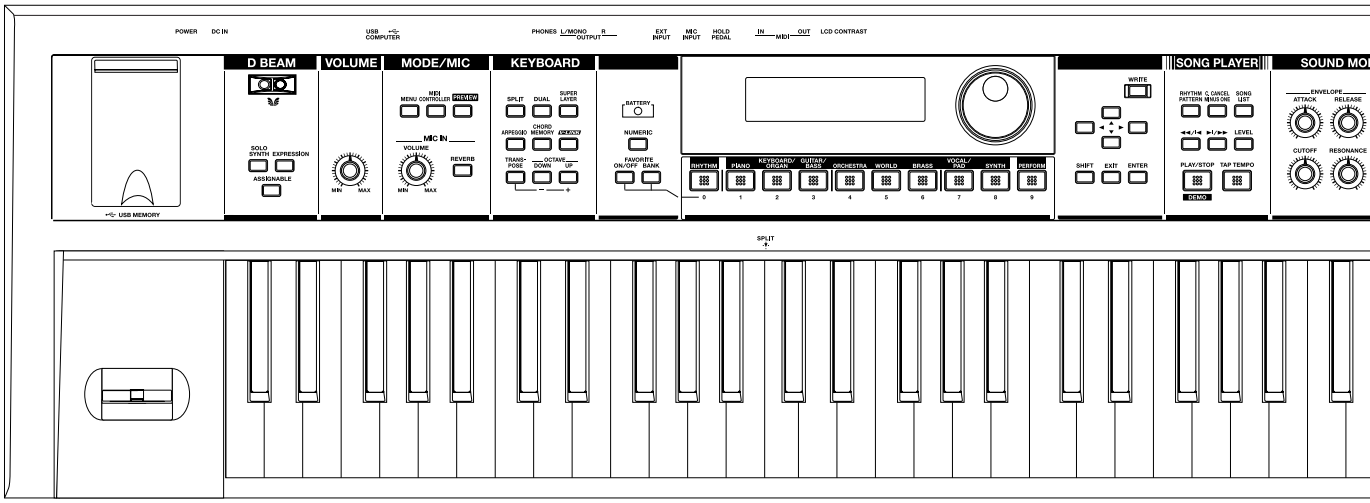
7 Pulse el botón [ENTER] para guardar el ajuste.

Si cambia de idea y no desea guardar el ajuste, pulse el botón [EXIT].

NOTA NUNCA apague el equipo mientras se guardan los ajustes.

Memo Para acceder rápidamente a los ajustes guardados en la memoria 501 o superiores, pulse el botón de Tone y después presione el botón [►] varias veces.

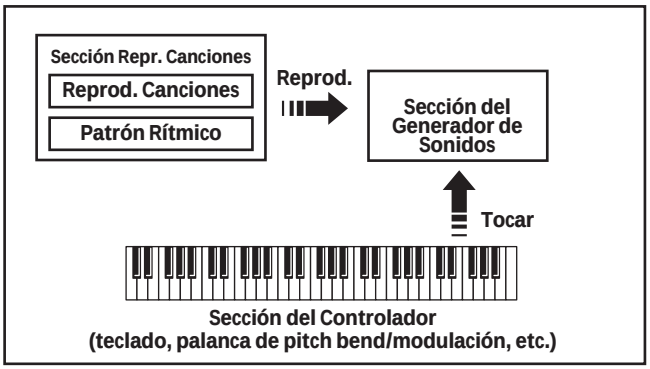
Referencia


POWER
DC IN
USB COMPUTER
PHONES L/MONO OUTPUT R
EXT INPUT
MIC INPUT
HOLD PEDAL
IN MIDI OUT
LCD CONTRAST
D BEAM
VOLUME
MODE/MIC
KEYBOARD
SONG PLAYER
SOUND MO
SOLO SYNTH EXPRESSION ASSIGNABLE
USB MEMORY
MIC IN
VOLUME
REVERB
SPLIT
BATTERY
NUMERIC
FAVORITE ON/OFF BANK
WRITE
SHIFT
EXIT
ENTER
RHYTHM
PIANO
KEYBOARD/ ORGAN
GUITAR/ BASS
ORCHESTRA
WORLD
BRASS
VOCAL/ DUO
SYNTH
PERFORM
ENVELOPE
ATTACK
RELEASE
CUTOFF
RESONANCE
LEVEL
PLAY/STOP
TAP TEMPO
DEMO

Descripción

Estructura del JUNO-Di

En términos generales, el JUNO-Di consiste en tres secciones: controlador, generador de sonido y reproductor de canciones.



Sección del controlador

Esta sección incluye un teclado, una palanca de pitch bend/modulación, los botones y diales del panel, el controlador del D Beam y los pedales conectados al panel trasero. La información de performance generada al presionar o soltar una tecla o al presionar un pedal de sustain se transmite en forma de mensaje MIDI a la sección del generador de sonido y/o al equipo MIDI externo.

Sección del generador de sonido

Esta sección produce el sonido. Recibe mensajes MIDI de la sección del controlador y de la sección del reproductor de canciones, o bien de un equipo MIDI externo; genera sonidos musicales de acuerdo con los mensajes MIDI recibidos; y emite el sonido a través de los jacks OUTPUT o PHONES.

Sección del reproductor de canciones

El reproductor de canciones se utiliza para reproducir archivos de audio o SMF guardados en una memoria USB.

También ejecuta patrones rítmicos de diversos estilos.

El usuario puede tocar al teclado acompañado por la canción o el patrón rítmico ejecutados por el reproductor de canciones.

MEMO

Se pueden crear "playlists" o listas de reproducción para establecer el orden de las canciones ejecutadas por el reproductor de canciones del JUNO-Di. Para ello, utilice el "Playlist Editor" incluido. Si desea más detalles, consulte “Uso de los programas JUNO-Di Editor/Librarian/Playlist Editor” (p. 85).

Ajustes del teclado para tocar el JUNO-Di

En términos generales, el JUNO-Di ofrece dos modos de interpretación. El primero consiste en utilizar un único Tone (por ejemplo, un sonido de piano o de guitarra). El segundo consiste en tocar más de un Tone a la vez; por ejemplo, puede tocar un bajo con la mano izquierda y un piano con la derecha.

Cómo tocar un único Tone

Use los botones de Tone [RHYTHM]–[SYNTH] para seleccionar el sonido oportuno.

Cada botón de Tone tiene asignada una categoría de sonidos, y cada categoría se compone de diversas subcategorías. Por ejemplo, el botón [PIANO] permite seleccionar tanto sonidos de piano como de piano electrónico, mientras que el botón [GUITAR/BASS] ofrece sonidos de guitarra y de bajo. Para seleccionar una subcategoría, pulse el botón de Tone oportuno y después utilice los botones [◀] [▶]. Si ha guardado Tones de usuario, puede seleccionarlos con el botón [▶].

Con el botón [RHYTHM] puede seleccionar sets de ritmo, que permiten tocar sonidos de percusión con el teclado.

Puede editar los ajustes de efectos y otros parámetros de un Tone y guardar los cambios de cada sonido.

Los Tones que edite se pueden guardar como "Tones de usuario" en las memorias de la 501 a la 628.

Cómo tocar más de un Tone

Para seleccionar los ajustes que permiten tocar múltiples Tones, active el botón [PERFORM] (iluminado).

Los ajustes que permiten tocar múltiples Tones son "Split", "Dual" y "Super Layer" (descritos abajo). Se activan con los botones [SPLIT], [DUAL] y [SUPER LAYER], respectivamente.

Use el botón [PERFORM] si desea tocar otros Tones múltiples.

Si ha editado los ajustes o ha creado otros nuevos, puede guardarlos como "Performances de usuario" en las memorias de la 501 a la 564.

Si ha guardado Performances de usuario, puede seleccionarlas pulsando el botón [PERFORM] seguido del botón [▶].

Cómo tocar Tones diferentes con cada mano (Split)

La función "Split" sirve para tocar Tones diferentes con cada mano. Por ejemplo, puede usarla para tocar un sonido de piano con la mano derecha y uno de bajo con la izquierda.

En primer lugar, seleccione el Tone que desea para la mano derecha. A continuación, pulse el botón [SPLIT] para dividir el teclado en dos zonas, lo que le permite seleccionar y tocar el Tone de la mano izquierda.

La tecla que divide el teclado en dos zonas se denomina "punto de división". Si lo desea, puede modificar y guardar el punto de división.

Si desea más información sobre la función Split, consulte la p. 33.

Cómo tocar dos sonidos superpuestos (Dual)

Use la función “Dual” para tocar dos Tones superpuestos. Por ejemplo, puede tocar un sonido de piano junto a otro de cuerdas.

Seleccione uno de los Tones que desee tocar y pulse el botón [DUAL]. Ahora escuchará dos Tones y podrá seleccionar y tocar el Tone que desee superponer al primero.

Si desea más información sobre la función Dual, consulte la p. 31.

Cómo tocar un único Tone con mayor riqueza o espaciosidad (Super Layer)

El modo "Super Layer" permite superponer un único Tone con múltiples copias levemente desafinadas del propio sonido, lo que genera una sensación de grosor y espaciosidad. Esto resulta especialmente efectivo con sonidos de solo de sinte (synth lead).

Para activar la función Super Layer, seleccione el Tone oportuno y después pulse el botón [SUPER LAYER].

Si desea más información sobre la función Super Layer, consulte la p. 41.

MEMO

En ocasiones, los "Tones" se denominan "Patches". Por tanto, la indicación "Patch" que puede aparecer en pantalla es sinónimo de "Tone". En el software "JUNO-Di Editor" incluido, todos los ajustes relacionados con Tones se indican como ajustes de "Patch".

MEMO

El software "JUNO-Di Editor" incluido permite editar los Tones y las Performances con mayor detalle que desde el panel frontal del JUNO-Di. Si desea más detalles, consulte la ayuda del "JUNO-Di Editor" (manual del usuario). El JUNO-Di es capaz de reproducir los Tones y las Performances creadas mediante el software "JUNO-Di Editor".

Favorites

La memoria "Favorites" almacena ajustes de Tones y Performances de uso frecuente, lo que permite recuperarlos con solo pulsar un botón.

En esta memoria se almacena el número del Tone o de la Performance.

Al editar un Tone o una Performance, puede almacenar la edición en la memoria de usuario y registrarla como favorito.

Si desea más información, consulte las p. 45 y p. 46.

Sets de ritmo

Un set de ritmo es un conjunto de sonidos o efectos de sonido correspondientes a instrumentos de percusión.

Pulse el botón [RHYTHM] para activar un set de ritmo y tocar sonidos de percusión desde el teclado.

Si ha seleccionado un set de ritmo, cada tecla (número de nota) ejecutará un sonido diferente de percusión.

Si cambia de set de ritmo, la misma tecla ejecutará un sonido de percusión distinto.

Si desea más detalles sobre los sonidos de percusión ejecutados por cada tecla, consulte la sección “Lista de sets de ritmo” (p. 116).

Acerca de los efectos

El JUNO-Di incorpora unidades de efectos. El usuario puede editar los ajustes de cada unidad de forma selectiva.

Multiefectos

Los multiefectos son efectos con múltiples aplicaciones que modifican el tipo de sonido por completo.

Se incluyen 79 tipos distintos de efecto. Puede seleccionar y usar los que estime oportunos.

Además de efectos simples, como distorsión o flanger, se ofrece una amplia gama de otros tipos de efecto. Entre los multiefectos, se incluyen chorus o reverb, si bien se trata de efectos independientes del chorus o la reverb descritos a continuación.

Puede usar hasta tres multiefectos diferentes simultáneamente. Estos multiefectos se etiquetan como MFX1, MFX2 y MFX3, respectivamente. Puede usar un multiefecto con cada Tone.

MEMO

Si desea usar MFX3, aplique ajustes del software "JUNO-Di Editor" incluido.

Chorus y reverb

Puede usar un efecto de chorus y otro de reverb con cada Tone.

El chorus añade profundidad y sensación de espaciosidad al sonido.

Puede elegir si desea usarlo como efecto de chorus o de delay.

La reverb añade la reverberación propia de salas y auditorios.

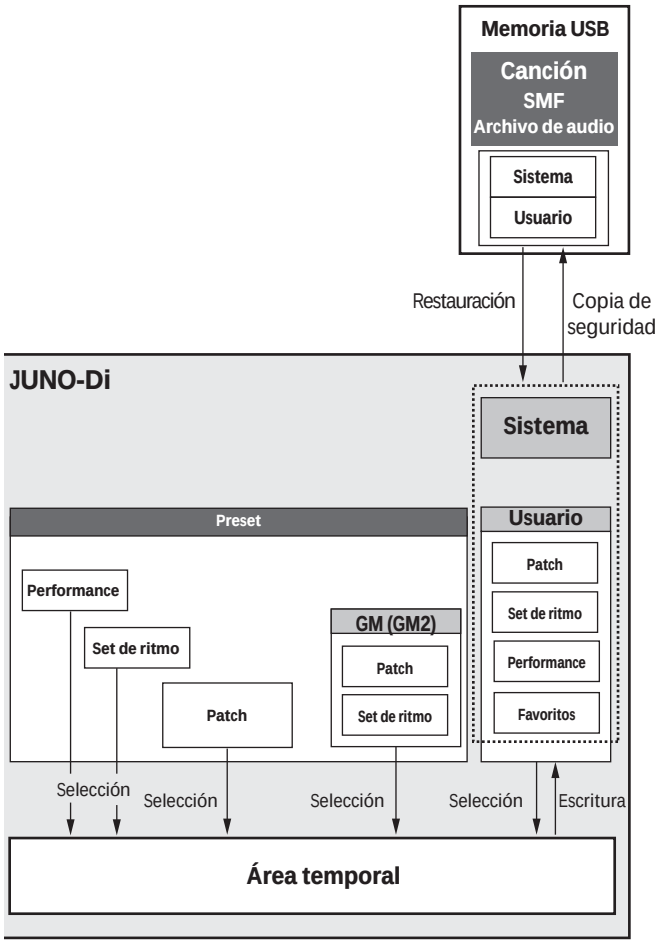
Dispone de cinco tipos distintos de reverb.

Puede aplicar ajustes de chorus y reverb de forma independiente para cuando toque un único Tone, y otros distintos para cuando utilice los modos Split, Dual o Super Layer (con el botón [PERFORM] iluminado).

Esto quiere decir que incluso al usar el mismo Tone, puede aplicar ajustes distintos con los modos Split, Dual y Super Layer.

Acerca de la memoria

Los Tones y otros ajustes se almacenan en la memoria. Existen tres tipos de memoria: temporal, reutilizable y no reutilizable.



TÉRMINO

"Performance" hace referencia a ajustes que permiten tocar más de un Tone a la vez, como los modos Split, Dual o Super Layer.

Memoria temporal

Área temporal

Se trata del área que almacena los datos del Tone o de la Performance que ha seleccionado mediante los botones del panel.

El sonido generado al tocar el JUNO-Di se basa en los datos del área temporal. Al editar un Tone o una Performance, no se modifican directamente los datos de la memoria. En su lugar, se traslada esa información al área temporal, donde es modificada.

Los ajustes realizados en el área temporal no son permanentes, y se perderán al apagar el equipo o seleccionar otro Tone o Performance. Para conservar los ajustes modificados, es preciso escribirlos en la memoria de usuario.

Memoria reescribible

Memoria de usuario

Normalmente, el usuario guarda los datos que necesita en la memoria de usuario.

Para almacenar un ajuste de Tone, Performance o set de ritmo, debe ejecutar la correspondiente operación de guardado (P.62).

Los favoritos que registre también se almacenan en la memoria de usuario.

Memoria de sistema

La memoria de sistema almacena ajustes de parámetros de sistema que rigen la configuración de las funciones del JUNO-Di.

Los ajustes del sistema se guardan automáticamente al salir de la pantalla de ajustes del sistema.

Los ajustes de modo del controlador MIDI y los Tones seleccionados en primer lugar por cada botón de Tone también se guardan en la memoria de sistema.

Memoria USB

Los siguientes ajustes se pueden guardar en una memoria USB.

- Tones de usuario (sets de ritmo)
- Performances de usuario
- Favoritos
- Ajustes de modo del controlador MIDI
- Ajustes de sistema
- Los Tones seleccionados en primer lugar con cada botón de Tone

Memoria no reescribible

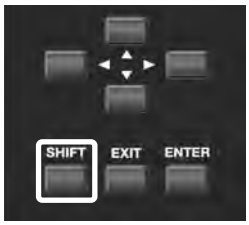
Memoria preset

No es posible sobrescribir los datos de la memoria preset.

No obstante, puede trasladar al área temporal los ajustes, modificarlos y luego guardarlos en la memoria reescribible.

Operación básica del JUNO-Di

Función del botón [SHIFT]



Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse otro botón para acceder a la pantalla de ajustes del botón en cuestión. En otras palabras, el botón [SHIFT] ofrece un acceso rápido a la pantalla correspondiente.

Por ejemplo, si mantiene pulsado el botón [SHIFT] y pulsa el botón [PIANO], se muestra la pantalla de ajustes de MFX.

Si desea más detalles, consulte la página en la que se explica la función en cuestión.

Edición de un valor

Movimiento del cursor

Cada pantalla muestra diversos elementos.

Para modificar el ajuste de un elemento, mueva el cursor hasta dicho elemento.

Realice el mismo procedimiento para seleccionar los elementos.

Para mover el cursor, utilice los botones de cursor.

Movimiento entre páginas

Una flecha a la izquierda o derecha de una pantalla, como la mostrada en la ilustración, indica que existe otra página en la dirección de la flecha.

Use los botones de cursor [◀] [▶] para cambiar de página.

Modificación de un valor

Para modificar un valor, use el dial.

Gire el dial en el sentido de las agujas del reloj para subir el valor, y en sentido contrario para bajarlo.

Si mantiene pulsado el botón [SHIFT] y gira el dial, el valor variará en intervalos más amplios.

Introducción de valores (botón [NUMERIC])

Si activa el botón [NUMERIC], podrá usar los botones [RHYTHM (0)]–[PERFORM (9)] para introducir valores numéricos.

Puede usar este método para especificar números de Tone, Performance o cambio de programa MIDI.

1. **Use los botones [▲] [▼] para mover el cursor hasta el número que desee modificar.**

2. **Pulse el botón [NUMERIC] de modo que quede iluminado.**

   Se iluminarán los botones [0]–[9].

3. **Use los botones [0]–[9] para introducir un valor numérico y después pulse el botón [ENTER].**

   Su entrada quedará registrada y la iluminación de los [0]–[9] botones volverá a su estado anterior.

   Si vuelve a pulsar el botón [NUMERIC] sin presionar el botón [ENTER], los botones [0]–[9] volverán a su estado anterior, pero no se modificará el número en cuestión.

CONSEJO

Si ha pulsado el botón [NUMERIC] y está introduciendo un valor numérico, puede pulsar el botón [EXIT] para recuperar el valor anterior.

Asignación de un nombre

El JUNO-Di permite asignar nombres a Tones, Performances y sets de ritmo. El procedimiento es idéntico en todos los casos.

1. **Use los botones [◀] [▶] para mover el cursor hasta el lugar donde desee introducir un carácter.**

2. **Gire el dial para seleccionar el carácter.**

   Caracteres y símbolos disponibles

   espacio, A–Z, a–z, 0–9, ! ” # $ % & ’ ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [\ ] ^ _ ` { | }

Modificación del tempo

El ajuste de tempo se aplica a todo el JUNO-Di.

Las siguientes funciones emplean este ajuste como su tempo.

- Patrones rítmicos
- Arpegio
- Reproducción de canciones (SMF)

1. **Pulse el botón [TAP TEMPO].**

   Se muestra el ajuste de tempo en la línea superior de la pantalla.

2. **Pulse el botón [TAP TEMPO] tres o más veces siguiendo el tempo deseado.**

   Se fijará el tempo en función del intervalo empleado al pulsar el botón.

3. **Pulse el botón [EXIT] cuando haya fijado este ajuste.**

CONSEJO Cuando se muestra en pantalla el ajuste de tempo, puede usar el dial para modificarlo directamente.

MEMO El ajuste de tempo modificado como se indica arriba será descartado al apagar el equipo. Si desea que el ajuste de tempo perdure incluso después de apagar el equipo, use el ajuste del sistema "System Tempo" (p. 75) para especificarlo.

MEMO Si activa el ajuste del sistema “Sync Mode” (p. 76) "SLAVE", el valor del tempo mostrado será "MIDI", y el tempo quedará determinado por los mensajes de reloj MIDI de un equipo MIDI externo.

Pantalla principal

La pantalla en cuya línea superior se muestra el nombre del Tone o ajuste (nombre de Performance) se denomina "pantalla principal".

Por norma general, si pulsa el botón [EXIT] varias veces accederá a la pantalla principal.

Pantalla principal de ajustes que ejecutan un único sonido

- La línea superior muestra el nombre del sonido.
- Esta pantalla se muestra inmediatamente después de encender el equipo.

Pantalla principal de ajustes que ejecutan múltiples sonidos

- La línea superior muestra el nombre del ajuste (nombre de Performance).

La indicación “*” de la pantalla principal

Al editar los ajustes de sonido o Performance (por ejemplo, si modifica el sonido inferior de un teclado dividido), se mostrará un asterisco (*) en la pantalla principal.

- En el caso de los ajustes que ejecutan un único sonido, el asterisco (*) se mostrará en la pantalla principal junto al nombre del sonido si el usuario ha modificado los ajustes del sonido (Patch Edit, p. 59; o Rhythm Edit, p. 60).
- En el caso de los ajustes que ejecutan múltiples sonidos, el asterisco se mostrará en la pantalla principal junto al nombre de Performance al cambiar de sonido o cuando ha editado los ajustes (Part Edit, p. 60).

Al guardar en la memoria de usuario el sonido o los ajustes (Performance) indicados con el asterisco, este desaparecerá de la pantalla principal.

NOTA Los ajustes editados por el usuario se perderán cuando apague el equipo o seleccione otro sonido. Si desea conservar los cambios, guárdelos en la memoria de usuario. Si desea más información sobre el almacenamiento de ajustes, consulte “Cómo guardar sus ajustes” (p. 62).

Ajustes detallados de Tone

Ajustes de Tone

Edición del volumen, portamento, ajuste Mono/Poly o Bend Range de un Tone (Patch Edit)

El proceso de modificación de los ajustes de un Tone se denomina "patch editing (PATCH EDIT)".

Para editar el Tone activo, proceda de la siguiente manera.

1. Pulse el botón [MENU].

Se mostrará la pantalla "MENU".

2. Use los botones [▲] [▼] para seleccionar "EDIT" y después pulse el botón [ENTER].

3. Utilice los botones [◀] [▶] para acceder a la pantalla cuya línea superior muestra el mensaje "PATCH EDIT".

CONSEJO

Puede acceder a la pantalla de edición del paso 3 manteniendo pulsado el botón [SHIFT] y pulsando el botón [RHYTHM].

Si está utilizando los modos Split o Dual, el nombre de la parte se muestra en la línea superior de la pantalla.

En el modo Split

U: parte superior (UPPER)

L: parte inferior (LOWER)

En el modo Dual

1: parte 1

2: parte 2

4. Use los botones [▲] [▼] para mover el cursor hasta el elemento que desee modificar.

5. Gire el dial para definir el valor.

Elemento	Valor	Descripción
Patch Level	0–127	Ajusta el volumen del Tone.
Portamento Sw	OFF, ON	Especifica si el portamento se aplicará (ON) o no (OFF). * El portamento, también llamado glissando, es un efecto que modifica suavemente el tono entre una nota y la siguiente. Al aplicar el portamento con el ajuste Mono/Poly en "MONO", se simula la técnica de deslizamiento (slide) de violines e instrumentos similares.
Portamento Time	0–127	Cuando se usa el portamento, este valor indica el tiempo que dura la modificación del tono. Los ajustes más altos hacen que el cambio de tono tarde más tiempo.
Mono/Poly	MONO, POLY	Indica si el patch se ejecutará de forma polifónica (POLY) o monofónica (MONO). El ajuste "MONO" es efectivo al tocar un patch de un instrumento solista, como un saxo o una flauta. **MONO**: solo suena la última nota tocada. **POLY**: es posible tocar dos o más notas a la vez.
Bend Range Up	0–+48	Indica el grado de cambio de tono en semitonos aplicado cuando la palanca de pitch bend se mueve hasta su tope derecho. Por ejemplo, si este parámetro se fija en "+12" y se mueve la palanca hasta su tope derecho, el tono subirá una octava.
Bend Range Down	0–-48	Indica el grado de cambio de tono en semitonos aplicado cuando la palanca de pitch bend se mueve hasta su tope izquierdo. Por ejemplo, si este parámetro se fija en "-48" y se mueve la palanca hasta su tope izquierdo, el tono bajará 4 octavas.

6. Pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla de edición.

NOTA

Los cambios aplicados son temporales y se descartarán la próxima vez que apague el equipo o seleccione otro Tone. Si desea conservar los cambios, escríbalos en la memoria (p. 62).

MEMO

Si utiliza la función Patch Edit para modificar los ajustes, se mostrará un asterisco (*) en la pantalla principal junto al nombre del Tone. El asterisco desaparecerá cuando guarde ese ritmo (p. 62).

Edición del volumen de un set de ritmo (Rhythm Edit)

El proceso de modificación de los ajustes de un set de ritmo (p. 55) se denomina "edición de ritmo (RHYTHM EDIT)".

Para editar el set de ritmo activo, proceda de la siguiente manera.

1. **Pulse el botón [MENU].**

   Se mostrará la pantalla "MENU".

2. **Use los botones [▲] [▼] para seleccionar "EDIT" y después pulse el botón [ENTER].**

3. **Utilice los botones [◀] [▶] para acceder a la pantalla cuya línea superior muestra el mensaje "RHYTHM EDIT".**

CONSEJO Puede acceder a la pantalla de edición del paso 3 manteniendo pulsado el botón [SHIFT] y pulsando el botón [RHYTHM].

Si está utilizando los modos Split o Dual, el nombre de la parte se muestra en la línea superior de la pantalla.

En el modo Split

U: parte superior (UPPER)

L: parte inferior (LOWER)

En el modo Dual

1: parte 1

2: parte 2

4. **Use los botones [▲] [▼] para mover el cursor hasta el elemento que desee modificar.**

5. **Gire el dial para definir el valor.**

Elemento	Valor	Descripción
Rhythm Level	0–127	Ajusta el volumen del set de ritmo.

6. **Pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla de edición.**

NOTA Los cambios aplicados son temporales y se descartarán la próxima vez que apague el equipo o seleccione otro Tone. Si desea conservar los cambios, escríbalos en la memoria (p. 62).

MEMO Si utiliza la función Rhythm Edit para modificar los ajustes, se mostrará un asterisco (*) en la pantalla principal junto al nombre del ritmo. El asterisco desaparecerá cuando guarde ese ritmo (p. 62).

Edición del volumen de cada parte en los modos Split, Dual o Super Layer (Part Edit)

Al usar ajustes que ejecutan más de un Tone a la vez (por ejemplo, cuando el botón [PERFORM] está iluminado), se denomina "edición de partes (PART EDIT)" al proceso de modificación de los ajustes de cada parte a los que están asignados los Tones.

1. **Pulse el botón [MENU].**

   Se mostrará la pantalla "MENU".

2. **Use los botones [▲] [▼] para seleccionar "EDIT" y después pulse el botón [ENTER].**

3. **Utilice los botones [◀] [▶] para acceder a la pantalla cuya línea superior muestra el mensaje "PART EDIT".**

CONSEJO Puede acceder a la pantalla de edición del paso 3 manteniendo pulsado el botón [SHIFT] y pulsando el botón [PERFORM].

4. **Use los botones [▲] [▼] para mover el cursor hasta el elemento que desee modificar.**

5. **Gire el dial para definir el valor.**

Elemento	Valor	Descripción
Part 1 (Upper) Level	0–127	Ajusta el volumen de la parte 1. En modo Split, ajusta el volumen de la parte superior.
Part 2 (Lower) Level	0–127	Ajusta el volumen de la parte 2. En modo Split, ajusta el volumen de la parte inferior. En modo Super Layer, este ajuste no se muestra.

6. **Pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla de edición.**

NOTA Los cambios aplicados son temporales y se descartarán la próxima vez que apague el equipo o seleccione otro Tone. Si desea conservar los cambios, escríbalos en la memoria (p. 62).

MEMO Si utiliza la función Part Edit para modificar los ajustes, se mostrará un asterisco (*) en la pantalla principal junto al nombre del Tone o Performance. El asterisco desaparecerá cuando guarde ese Tone o Performance (p. 62).

MEMO Si utiliza ajustes que ejecutan más de un Tone a la vez (por ejemplo, cuando el botón [PERFORM] está iluminado) y se han desactivado los modos Split, Dual y Super Layer, podrá seleccionar las partes 3-16 en el paso 4. (Por ejemplo, si pulsa el botón [PERFORM] y selecciona "64: GM2 Template".)

Edición de efectos (MFX/Chorus/ Reverb) (Effect Edit)

El proceso de modificación de los ajustes de los efectos se denomina "edición de efectos".

Puede aplicar ajustes de efectos de forma independiente para cuando toque un único Tone, y otros distintos para cuando utilice los modos Split, Dual o Super Layer (con el botón [PERFORM] iluminado).

Al tocar un único Tone

Puede usar multiefectos (MFX), chorus y reverb para cada Tone.

Al tocar más de un Tone

Para cada ajuste, puede usar un máximo de tres multiefectos (MFX1, MFX2 y MFX3), un chorus y una reverb. En los modos Split o Dual, puede usar dos multiefectos (MFX1 y MFX2).

Los detalles son los siguientes:

En modo Super Layer

MFX1 se aplica a todas las partes.

En modo Split

MFX1 se aplica a la parte superior, y MFX2 a la inferior.

En modo Dual

MFX1 se aplica a la parte 1 y MFX2 a la parte 2.

En otros modos

Puede usar el software "JUNO-Di Editor" para editar los MFX1–3.

MEMO

Use el software incluido “JUNO-Di Editor” si desea aplicar ajustes avanzados al MFX empleado por cada parte.

1. Pulse el botón [MENU].

Se mostrará la pantalla "MENU".

2. Use los botones [▲] [▼] para seleccionar "EDIT" y después pulse el botón [ENTER].

3. Use los botones [◀] [▶] para que el efecto deseado se muestre en la línea superior de la pantalla.

Los efectos disponibles dependen de la selección activa.

Si solo se ha seleccionado un Tone

“MFX”, “CHORUS”, “REVERB”

En modo Super Layer

“MFX1”, “CHORUS”, “REVERB”

En modo Split o Dual

“MFX1”, “MFX2”, “CHORUS”, “REVERB”

En otros modos

“MFX1”, “MFX2”, “MFX3”, “CHORUS”, “REVERB”

CONSEJO

Puede acceder a la pantalla de edición del paso 3 manteniendo pulsado el botón [SHIFT] y pulsando el botón [PIANO].

4. Use los botones [▲] [▼] para mover el cursor hasta el elemento que desee modificar.

5. Gire el dial para definir el valor.

MFX1–3		
Elemento	**Valor**	**Descripción**
MFX 1–3 switch	OFF, ON	Indica si se usan (ON) o no (OFF) los MFX 1–3. * Este ajuste se aplica a todo el JUNO-Di. * Este ajuste no es almacenable.
00: THRU–79: VOCODER (tipo de MFX)	00–79	Selecciona el tipo de multiefecto empleado por MFX1–3. Seleccione “00: THRU” si no desea aplicar un multiefecto.
Elementos de cada tipo de MFX	Se mostrarán los elementos editables del tipo de MFX seleccionado. Consulte “Parámetros de multiefectos (MFX1–3, MFX)” (p. 93).	
Cho Send Level	0–127	Ajusta el nivel de chorus del sonido pasado por los multiefectos. Si no desea aplicar el chorus, defina el valor "0".
Rev Send Level	0–127	Ajusta el nivel de reverb del sonido pasado por los multiefectos. Si no desea aplicar la reverb, defina el valor "0".
CHORUS		
Elemento	**Valor**	**Descripción**
Chorus switch	OFF, ON	Especifica si el chorus se aplicará (ON) o no (OFF). * Este ajuste se aplica a todo el JUNO-Di. * Este ajuste no es almacenable.
00: OFF–03: GM2 CHORUS (tipo de chorus)	00–03	Selecciona el tipo de chorus. Seleccione “00: OFF” si no desea aplicar chorus.
Elementos de cada tipo de chorus	Edite los parámetros del tipo de chorus seleccionado. Consulte “Parámetros de chorus” (p. 104).	
REVERB		
Elemento	**Valor**	**Descripción**
Reverb switch	OFF, ON	Especifica si la reverb se aplicará (ON) o no (OFF). * Este ajuste se aplica a todo el JUNO-Di. * Este ajuste no es almacenable.
00: OFF–05: GM2 REVERB (tipo de reverb)	00–05	Selecciona el tipo de reverb. Seleccione “00: OFF” si no desea aplicar reverb.
Elementos de cada tipo de reverb	Edite los parámetros del tipo de reverb seleccionado. Consulte “Parámetros de reverberación” (p. 104).	

6. Pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla de edición.

NOTA

Los cambios aplicados son temporales y se descartarán la próxima vez que apague el equipo o seleccione otro Tone. Si desea conservar los cambios, escríbalos en la memoria.

MEMO

Si utiliza la función Effect Edit para modificar los ajustes, se mostrará un asterisco (*) en la pantalla principal junto al nombre del Tone o Performance. El asterisco desaparecerá cuando guarde ese Tone o Performance.

MEMO

Al usar ajustes que ejecutan múltiples Tones, el ajuste “MFX SOURCE” determina si se adoptarán los ajustes de efecto de la Performance o del Patch (Tone). Para ver o modificar este ajuste, debe utilizar el software “JUNO-Di Editor”.

Especificación del primer Tone seleccionado mediante un botón de Tone

Puede especificar el primer Tone seleccionado mediante un botón de Tone al encender el equipo.

1. Seleccione el Tone que desea especificar.

2. Mantenga pulsado el botón [WRITE] y pulse el botón de Tone iluminado en ese momento.

La siguiente vez que encienda el equipo, al pulsar ese botón de Tone se activará el Tone seleccionado en el paso 1.

NOTA

No puede especificar un botón de Tone de una categoría distinta a la del Tone seleccionado en el paso 1.

CONSEJO

Puede acceder al sonido que se activaba originalmente pulsando el botón de Tone dos veces seguidas.

Cómo guardar sus ajustes

Recuerde que los cambios aplicados a los ajustes se perderán cuando apague el equipo o seleccione un sonido diferente. Si desea conservar los cambios, debe guardarlos.

Los ajustes guardados se almacenan en la memoria de usuario, que empieza en el número 501.

MEMO

Al editar ajustes de Tone o Performance, se muestra un asterisco (*) junto al nombre del Tone o de la Performance. El asterisco desaparecerá cuando guarde el ajuste.

NOTA

Al guardar ajustes se sobrescriben los datos almacenados en el número de memoria en cuestión.

1. Seleccione el Tone o la Performance que desee guardar.

Si usa ajustes que ejecutan más de un Tone (por ejemplo, cuando el botón [PERFORM] está iluminado), los datos que se guardarán dependerán de la ubicación del cursor.

Por ejemplo, en modo Split, se guardará la Performance (los ajustes que determinan los Tones que se ejecutan) si el cursor se encuentra en la línea superior de la pantalla. Si el cursor está en la línea intermedia de la pantalla, se guardará el Tone superior. En este caso, la pantalla “PATCH WRITE” mostrará el indicador “U”. Si el cursor está en la línea inferior de la pantalla, se guardará el Tone inferior.

2. Pulse el botón [WRITE].

Se mostrará la pantalla "WRITE".

Si está guardando un Tone, se mostrará la pantalla “PATCH WRITE”.

Si está guardando un set de ritmo, se mostrará la pantalla “RHYTHM SET WRITE” o bien la pantalla “RHYTHM WRITE”.

Si está guardando una Performance (los ajustes para ejecutar múltiples Tones), se mostrará la pantalla “PERFORM WRITE”.

3. Use el dial para seleccionar el número de la memoria donde se guardarán los datos.

4. Pulse el botón [▼] para mover el cursor a la línea inferior de la pantalla.

5. Asigne un nombre.

Si desea información sobre cómo asignar nombres, consulte la p. 58.

6. Para completar la asignación del nombre, pulse [ENTER] o [WRITE].

Se mostrará un mensaje de confirmación.

Si decide no guardar la información, pulse el botón [EXIT].

7. Pulse el botón [ENTER] para guardar los ajustes.

NOTA

Nunca apague el equipo mientras se guardan datos.

Ajustes detallados de funciones de Performance

Modificación del sonido mediante el controlador del D Beam

El controlador del D Beam se usa simplemente moviendo la mano por encima de él. Sirve para aplicar diversos efectos, que dependen de la función asignada al controlador.

1. Pulse el botón [SOLO SYNTH], [EXPRESSION] o [ASSIGNABLE] del D BEAM para activar el controlador.

Botón	Descripción
[SOLO SYNTH]	Este botón permite utilizar el controlador del D Beam para tocar el JUNO-Di como un sintetizador monofónico.
[EXPRESSION]	Este botón permite usar el controlador del D Beam para crear cambios expresivos de volumen.
[ASSIGNABLE]	Puede asignar diversas funciones al controlador del D Beam.

2. Mientras toca en el teclado para producir sonidos, coloque la mano sobre el controlador del D Beam y muévala lentamente arriba y abajo.

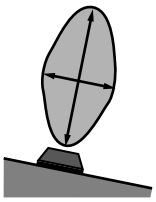
El efecto asignado al controlador del D Beam se aplicará al sonido.

3. Para desactivar el controlador del D Beam, vuelva a pulsar el botón presionado en el paso 1, de modo que su indicador quede apagado.

El rango útil del controlador del D Beam

Este diagrama muestra el rango útil del controlador del D Beam. El movimiento de la mano fuera de este rango no tendrá efecto alguno.

Cuando el controlador del D Beam responda al movimiento de su mano, el botón D BEAM iluminado parpadeará.



MEMO

El rango útil del controlador del D Beam es muy reducido cuando está expuesto a luz solar directa y fuerte. Si no funciona de la manera prevista, ajuste la sensibilidad de acuerdo con la iluminación de su ubicación. Consulte “Establecimiento de ajustes aplicados al JUNO-Di en su conjunto (SYSTEM)” en “DBEAM SETTINGS” (p. 76)

Ajustes del controlador del D Beam

1. Pulse uno de los botones [SOLO SYNTH], [EXPRESSION] o [ASSIGNABLE] del D BEAM de modo que quede iluminado.

Se mostrará la pantalla de edición del botón correspondiente.

CONSEJO

Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse uno de los botones del D BEAM para acceder a la pantalla de edición sin activar ni desactivar el controlador del D Beam.

- Pantalla “SOLO SYNTH”

- Pantalla “EXPRESSION”

- Pantalla “ASSIGNABLE”

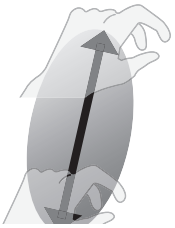
2. Use los botones [▲] [▼] para mover el cursor hasta el elemento que desee modificar.

3. Gire el dial para definir el valor.

SOLO SYNTH

Elemento	Valor	Descripción
Level	0–127	Determina el volumen del Solo Synth.
Range	2OCT, 4OCT, 8OCT	Determina el rango tonal del Solo Synth (2, 4 u 8 octavas).

EXPRESSION

Elemento	Valor	Descripción	
Range Min	0–127	Límite inferior del rango de expresión. El efecto se aplicará cuando la posición de la mano que controla el D Beam esté por debajo de este valor.	
Range Max	0–127	Límite superior del rango de expresión. El efecto se aplicará cuando la posición de la mano que controla el D Beam esté por encima de este valor. * Si define "Range Max" por debajo de "Range Min", puede invertir el rango del cambio.	

ASSIGNABLE

Elemento	Valor	Descripción
Type	MODULATION, PORTA-TIME, VOLUME, PAN, PORTAMENTO, SOSTENUTO, RESONANCE, RELEASE-TIME, ATTACK-TIME, CUTOFF, DECAY-TIME, VIB-RATE, VIB-DEPTH, VIB-DELAY, CHORUS-SEND, REVERB-SEND, AFTERTOUCH, BEND-UP, BEND-DOWN, START/STOP	El controlador del D Beam puede controlar las siguientes funciones. El número entre paréntesis representa el número del controlador del mensaje de cambio de control producido por el controlador del D Beam cuando se asigna la función correspondiente. * El objetivo de las siguientes funciones depende de los ajustes actuales. Si desea más detalles, consulte la nota situada debajo de la tabla. **MODULATION (CC01):** vibrato **PORTA-TIME (CC05):** tiempo de portamento (p. 59) **VOLUME (CC07):** nivel **PAN (CC10):** panorama (posición estéreo del Tone) **PORTAMENTO (CC65):** interruptor de portamento (p. 59) **SOSTENUTO (CC66):** solo se aplicará sustain al sonido de las teclas ya presionadas. **RESONANCE (CC71):** resonancia (p. 66) **RELEASE-TIME (CC72):** tiempo de desvanecimiento (p. 65) **ATTACK-TIME (CC73):** tiempo de ataque (p. 65) **CUTOFF (CC74):** corte (p. 66) **DECAY-TIME (CC75):** tiempo de caída (p. 65) **VIB-RATE (CC76):** velocidad de vibrato **VIB-DEPTH (CC77):** profundidad de vibrato **VIB-DELAY (CC78):** tiempo de delay de vibrato **CHORUS-SEND (CC93):** nivel de chorus **REVERB-SEND (CC91):** nivel de reverb **AFTERTOUCH:** aftertouch de canal **BEND-UP:** el tono subirá al acercar la mano al controlador del D Beam. El nivel disponible de cambio de tono se determina mediante el valor de “Bend Range Up” (p. 59). **BEND-DOWN:** El tono bajará al acercar la mano al controlador del D Beam. El nivel disponible de cambio de tono se determina mediante el valor de “Bend Range Down” (p. 59). **START/STOP:** permite controlar el inicio y la parada del reproductor de canciones (p. 72) o del patrón de ritmos (p. 74) moviendo la mano sobre el D Beam.
Range Min	0–127	Límite inferior del rango del controlador del D Beam. El efecto se aplicará cuando la posición de la mano que controla el D Beam esté por debajo de este valor.
Range Max	0–127	Límite superior del rango del controlador del D Beam. El efecto se aplicará cuando la posición de la mano que controla el D Beam esté por encima de este valor. * Si define "Range Max" por debajo de "Range Min", puede invertir el rango del cambio.

* El objetivo de la función asignada mediante el valor "Type" depende de los ajustes del JUNO-Di.
Si está tocando un único sonido, el efecto se aplicará al sonido activo.
Si está tocando múltiples sonidos (es decir, cuando el botón [PERFORM] está iluminado), el efecto se aplicará de la siguiente manera:
En los modos Dual o Super Layer: a todas las partes
En modo Split o demás modos: a la parte seleccionada en ese momento

4. Pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla de edición.

Modificación del sonido mediante los diales (SOUND MODIFY)

Los diales SOUND MODIFY permiten modificar el sonido en tiempo real.

MEMO

Si ha seleccionado un set de ritmo al tocar un único sonido (es decir, cuando el botón [PERFORM] está apagado), los diales ENVELOPE [ATTACK], [RELEASE], [CUTOFF] y [RESONANCE] se aplicarán a cada tecla por separado.
Al girar uno de estos diales, se indicará la tecla seleccionada en ese momento (por ejemplo, C4).
Para cambiar la tecla a la que se desea aplicar el efecto, pulse una tecla y especifique un nuevo nombre de tecla.

MEMO

Los valores modificados por cada dial SOUND MODIFY dependen de los ajustes del JUNO-Di. Si desea más detalles, consulte la explicación pertinente en la tabla.

MEMO

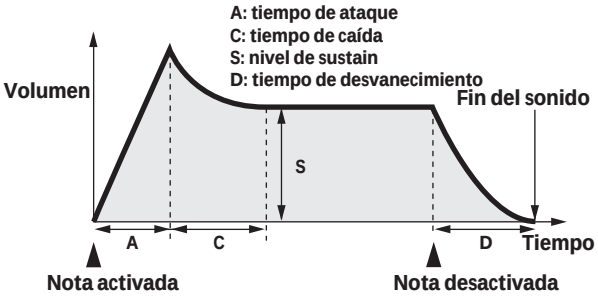
Si está empleando ajustes que ejecutan más de un Tone a la vez (es decir, si el botón [PERFORM] está iluminado), el objetivo de estas modificaciones dependerá de los ajustes activos.
En los modos Dual o Super Layer
A todas las partes
En modo Split y en el resto de casos
A la parte seleccionada en ese momento

NOTA

Los diales pueden no tener efecto en el caso de algunos sonidos.

Modificación del modo de variación del volumen (Diales ENVELOPE [ATTACK]/[RELEASE])

La "envolvente" es la forma en que cambia el volumen desde que un instrumento empieza a sonar hasta que se desvanece del todo. En un teclado, la envolvente especifica cómo cambia el volumen desde que se pulsa una tecla hasta que se suelta y deja de sonar.



A: Tiempo de ataque: tiempo que transcurre desde que se pulsa la tecla hasta que el sonido alcanza su máximo nivel

C: Tiempo de caída: tiempo que transcurre desde que el sonido cae desde su máximo nivel hasta el nivel de sustain.

S: Nivel de sustain: volumen en el que se sostiene el sonido mientras se mantiene pulsada la tecla.

D: Tiempo de desvanecimiento: tiempo durante el que decae el sonido después de soltar la tecla.

Puede usar los dos diales ENVELOPE del JUNO-Di para ajustar los tiempos de A (ataque) y R (desvanecimiento) del Tone activo.

Dial [ATTACK]	Ajusta el tiempo que transcurre desde que se pulsa la tecla hasta que el sonido alcanza su máximo nivel. Gire el dial hacia la derecha para alargar el tiempo de ataque, y hacia la izquierda para acortarlo.	
Elemento afectado por el cambio (ajuste del JUNO-Di)	**Elemento**	**Valor**
Cada parte (botón [PERFORM] iluminado)	ATK OFFSET * (compensación del tiempo de ataque)	-64–+63
Tone (botón [PERFORM] apagado)	ATTACK TIME OFFSET *	-63–+63
Set de ritmo (botón [PERFORM] apagado)	AMP ENV T1*	0–127

Dial [RELEASE]	Ajusta el tiempo que transcurre desde que se suelta la tecla hasta que el sonido deja de oírse. Gire el dial hacia la derecha para alargar el tiempo de desvanecimiento, y hacia la izquierda para acortarlo.	
Elemento afectado por el cambio (ajuste del JUNO-Di)	**Elemento**	**Valor**
Cada parte (botón [PERFORM] iluminado)	REL TIME OFFSET * (compensación del tiempo de desvanecimiento)	-64–+63
Tone (botón [PERFORM] apagado)	RELEASE TIME OFFSET *	-63–+63
Set de ritmo (botón [PERFORM] apagado)	AMP ENV T4 *	0–127

MEMO

Los elementos indicados con un asterisco (*) en la tabla se muestran en el software "JUNO-Di Editor" incluido.

Modificación del carácter tonal (diales [CUTOFF]/[RESONANCE])

Puede usar estos diales para ajustar el filtro que corta o realza rangos de frecuencias específicos del sonido.

Los diales afectan a los siguientes parámetros del Tone activo.

Dial [CUTOFF]	Ajusta la frecuencia de corte (cuándo empieza a aplicarse el filtro). Si gira el dial hacia la derecha, el sonido adquiere más brillo. En sentido contrario, queda más apagado.	
Elemento afectado por el cambio (ajuste del JUNO-Di)	**Elemento**	**Valor**
Cada parte (botón [PERFORM] iluminado)	COF OFFSET * (compensación de corte)	-64–+63
Tone (botón [PERFORM] apagado)	CUTOFF OFFSET *	-63–+63
Set de ritmo (botón [PERFORM] apagado)	UTOFF *	0–127

Dial [RESONANCE]	Realza el sonido alrededor de la frecuencia de corte, añadiendo un carácter distintivo al sonido. Gire el dial hacia la derecha para reforzar este carácter, y hacia la izquierda para atenuarlo.	
Elemento afectado por el cambio (ajuste del JUNO-Di)	**Elemento**	**Valor**
Cada parte (botón [PERFORM] iluminado)	RES OFFSET * (compensación de resonancia)	-64–+63
Tone (botón [PERFORM] apagado)	RES OFFSET * (compensación de resonancia)	-63–+63
Set de ritmo (botón [PERFORM] apagado)	RES * (resonancia)	0–127

MEMO Los elementos indicados con un asterisco (*) en la tabla se muestran en el software "JUNO-Di Editor" incluido.

Aplicación de reverberación (dial [REVERB])

Puede aplicar reverberación a los sonidos ejecutados desde el teclado.

De este modo, puede recrear la agradable acústica característica de las actuaciones en salas de conciertos y espacios similares.

Dial [REVERB]	Ajusta el nivel de reverb. Si gira el dial hacia la derecha, la reverb aumenta. En sentido contrario, disminuye.
Elemento	**Valor**
Reverb Level	0–127

MEMO El efecto se aplica si el ajuste "Reverb Switch" está activado (ON) en la pantalla de edición del efecto. Consulte “Edición de efectos (MFX/Chorus/Reverb) (Effect Edit)” (p. 61).

Ajustes del modo Split

cf. Si desea más información sobre la función Split, consulte “Cómo tocar un Tone distinto con cada mano—botón [SPLIT]” (p. 33).

Cambio del punto de división

En modo Split, puede modificar el punto de división (la tecla que divide el teclado en dos partes). Para ello, indique la tecla (p. 33) o siga estos pasos.

1. **Con el botón [SPLIT] iluminado, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y presione el botón [SPLIT].**

   Se mostrará el ajuste activo.

2. **Use el dial para especificar el punto de división deseado.**

   Rango: C#2–C7

   El punto de división corresponde a la tecla más grave de la parte superior.

3. **Pulse el botón [EXIT] cuando haya fijado este ajuste.**

Establecimiento del Tone seleccionado como Tone inferior de una división

A continuación se explica cómo establecer el Tone seleccionado como Tone inferior de la división cuando se emplean ajustes para tocar un único sonido (es decir, el botón [PERFORM] está apagado).

* Por norma general, al pulsar el botón [SPLIT] para activar el modo Split, el Tone seleccionado en ese momento se establece como Tone superior.

1. **Mantenga pulsado el botón [▼] y pulse [SPLIT] de modo que quede iluminado.**

   Se activará el modo Split y el Tone activo se empleará como Tone inferior.

Intercambio de los dos Tones en los modos Split o Dual

A continuación se explica cómo intercambiar los dos Tones seleccionados cuando está activado el modo Split o Dual (p. 31).

- **Con el cursor situado en el número del Tone de la parte superior (U) o 1 (1), mantenga pulsado el botón [SHIFT] y presione [▼].**
- **Con el cursor situado en el número del Tone de la parte inferior (L) o 2 (2), mantenga pulsado el botón [SHIFT] y presione [▲].**

Ajustes de la función Octave Shift

El parámetro “Octave Shift” permite modificar el tono del teclado en intervalos de una octava.

1. Pulse el botón OCTAVE [DOWN] o [UP].

Pulse el botón [DOWN] para bajar el tono del Tone activo una octava, o bien [UP] para subirlo en la misma medida.

Puede modificar el tono hasta 3 octavas hacia arriba o hacia abajo.

Si este ajuste es distinto de "0", se iluminará el botón OCTAVE [DOWN] o [UP].

Para restablecer este ajuste a "0", pulse los botones OCTAVE [DOWN] y [UP] a la vez.

Los ajustes activos determinan los elementos afectados por el ajuste Octave Shift.

Al tocar un único Tone

Se modifica la octava del Tone activo. Este ajuste no es almacenable.

Al tocar múltiples Tones

Los ajustes activos determinan los elementos afectados por el ajuste Octave Shift.

En los modos Dual o Super Layer

Se modifica la octava de todas las partes.

Puede guardar el ajuste de octava de cada parte almacenando los ajustes de Performance.

En modo Split y en el resto de casos

Se modifica la octava del Tone activo (parte activa).

Este ajuste se puede establecer de forma selectiva para cada parte.

Puede guardar el ajuste de octava de cada parte almacenando los ajustes de Performance.

Ajustes de la función Arpeggio

cf. Si desea más información sobre la función Arpeggio, consulte “Cómo tocar arpegios—botón [ARPEGGIO]” (p. 37).

NOTA Los ajustes de la función Arpeggio no son almacenables.

1. Active el botón [ARPEGGIO], mantenga pulsado [SHIFT] y pulse el botón [ARPEGGIO].

Se muestra la pantalla “ARPEGGIO”.

CONSEJO Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [ARPEGGIO] para acceder a la pantalla “ARPEGGIO” sin activar ni desactivar esta función.

2. Use los botones [▲] [▼] para mover el cursor hasta el elemento que desee modificar.

3. Gire el dial para definir el valor.

Elemento	Valor	Descripción
(Estilo de arpegio)	001–128	Selecciona el estilo interpretativo básico del arpegio.
Part	Part1 (superior), Part2 (inferior), Part3–16	Si está empleando ajustes que ejecutan más de un sonido a la vez (es decir, si el botón [PERFORM] está iluminado), este ajuste selecciona la parte (solo una) en la que se ejecutará el arpegio. Si se ha asignado un set de ritmo a una parte, puede tocar el set de ritmo junto a los arpegios. * Este elemento no se muestra si el botón [SUPER LAYER] está activo. * La parte seleccionada aquí se aplica a las funciones de arpegio y memoria de acordes.
Arpeggio Hold	ON, OFF	Puede generar arpegios incluso después de soltar las teclas.
Grid	1/4, 1/8, 1/8L, 1/8H, 1/12, 1/16, 1/16L, 1/16H, 1/24	Este parámetro determina la división de notas y la resolución de una "cuadrícula única" empleada para crear el arpegio en cada estilo, y el grado de sincopación del "shuffle" (ninguna/débil/fuerte) aplicada al tipo de cuadrícula. **1/4**: negra (una sección de la cuadrícula = un tiempo) **1/8**: corchea (dos secciones de la cuadrícula = un tiempo) **1/8L**: corchea con shuffle débil (dos secciones de la cuadrícula = un tiempo con shuffle débil) **1/8H**: corchea con shuffle fuerte (dos secciones de la cuadrícula = un tiempo con shuffle fuerte) **1/12**: tresillo de corcheas (tres secciones de la cuadrícula = un tiempo) **1/16**: semicorchea (cuatro secciones de la cuadrícula = un tiempo) **1/16L**: semicorchea con shuffle débil (cuatro secciones de la cuadrícula = un tiempo con shuffle débil) **1/16H**: semicorchea con shuffle fuerte (cuatro secciones de la cuadrícula = un tiempo con shuffle fuerte) **1/24**: tresillo de semicorcheas (seis secciones de la cuadrícula = un tiempo) * Los ajustes de la cuadrícula se aplican también al patrón rítmico.

Elemento	Valor	Descripción
Duration	30–120%, Full	Determina si los sonidos se tocan con la técnica de staccato (breves y cortados) o tenuto (completos). **30–120**: por ejemplo, si define el valor "30", la longitud de la nota en una cuadrícula (o en el caso de cuadrículas conectadas con ligaduras, la cuadrícula final) es el 30 % de la duración total de la nota en ese tipo de cuadrícula. **Full**: incluso si la cuadrícula enlazada no está conectada con una ligadura, la misma nota sigue sonando hasta llegar al punto en el que se especifica el siguiente sonido nuevo. * Los ajustes de duración se aplican también al patrón rítmico.
Motif	(Consulte la p. 68.)	Especifica qué ocurrirá si el número de teclas pulsadas supera el número de notas indicado por el estilo de arpegio. Consulte “Selección de variaciones ascendentes o descendentes (Motif)” (p. 68).
Velocity	REAL, 1–127	Especifica el nivel de volumen de las notas tocadas. **REAL**: la velocidad dependerá de la fuerza ejercida sobre la tecla. **1–127**: las notas sonarán con la velocidad indicada aquí, independientemente de la fuerza ejercida.
Oct Range	-3–+3	Añade un efecto que modifica los arpegios en un ciclo cada vez en intervalos de octava (rango de octavas). Puede fijar el rango del cambio hacia arriba o hacia abajo (hasta tres octavas en ambos sentidos).
Accent	0–100	Al tocar arpegios, la velocidad de cada nota arpegiada se determina mediante la velocidad de las notas programadas en cada estilo de arpegio. Puede ajustar el grado ("extensión") de esta variación dinámica. Con un ajuste de "100", las notas arpegiadas adoptarán las velocidades programadas en el estilo de arpegio. Con un ajuste de "0", todas las notas arpegiadas sonarán con una velocidad fija.

4. Pulse el botón [EXIT] cuando haya fijado este ajuste.

Selección de variaciones ascendentes o descendentes (Motif)

Este ajuste selecciona el método empleado para ejecutar los sonidos (motif, o motivo) cuando se tienen más notas que las programadas por el estilo de arpegio.

* Cuando el número de teclas tocadas es menor que el número de notas del estilo, por defecto se ejecutan las teclas presionadas más agudas.

Valor	Descripción
Up (L)	En cada arpegio, solo suena la tecla más grave que se toque, y las teclas pulsadas suenan en orden ascendente a partir de la más grave.
Up (L&H)	En cada arpegio, suenan las dos notas más grave y aguda tocadas, y las teclas pulsadas suenan en orden ascendente a partir de la más grave.
Up (_)	Las notas suenan en orden a partir de la más grave de las teclas pulsadas. La nota más grave nunca se repite en cada arpegio.
Down (L)	En cada arpegio, solo suena la tecla más grave que se toque, y las teclas pulsadas suenan en orden descendente a partir de la más aguda.
Down (L&H)	En cada arpegio, suenan las dos notas más grave y aguda tocadas, y las teclas pulsadas suenan en orden descendente a partir de la más aguda.
Down (_)	Las notas suenan en orden a partir de la más aguda de las teclas pulsadas. La nota más aguda nunca se repite en cada arpegio.
U/D (L)	Las notas suenan desde la más grave hasta la más aguda de las teclas pulsadas, y después bajan hasta la tecla más grave, y solo la tecla más grave se repite en cada arpegio.
U/D (L&H)	En cada arpegio, suenan las dos notas más grave y aguda tocadas, y las teclas pulsadas suenan en orden ascendente a partir de la más grave y después se repite el arpegio en orden inverso.
U/D (_)	Las notas suenan en orden desde la más grave de las teclas pulsadas, y después se repite el arpegio en orden inverso. La nota más grave nunca se repite en cada arpegio.
Rand (L)	Las teclas pulsadas suenan en orden aleatorio, y solo la tecla más grave suena en cada arpegio.
Rand (_)	En cada arpegio solo se repite la nota más grave tocada, y las notas tocadas suenan en orden aleatorio. Ninguna nota suena en todos los arpegios.
Phrase	Al tocar cualquier tecla, suena una frase basada en el tono de esa tecla. Si pulsa más de una tecla, se emplea la última tecla tocada.

<Ejemplo>

Efecto de un estilo iniciado desde la nota más grave (1-2-3-2) cuando se tocan las teclas “**C**-D-E-F-**G**”

- Si se selecciona el motivo “UP (L)”:
  C-D-E-D **C**-E-F-E **C**-F-G-F (repetido)
- Si se selecciona el motivo “UP (_)”:
  C-D-E-D D-E-F-E E-F-G-F (repetido)
- Si se selecciona el motivo “U/D (L&H)”:
  C-D-**G**-D **C**-E-**G**-E **C**-F-**G**-F **C**-E-**G**-E (repetido)

Ajustes de la función Chord Memory

cf. Si desea más información sobre la función Chord Memory, consulte “Ejecución de un acorde con una sola tecla—botón [CHORD MEMORY]” (p. 37).

NOTA Los ajustes de la función de memoria de acordes no son almacenables.

1. Pulse el botón [CHORD MEMORY] de modo que quede iluminado. Opcionalmente, mantenga presionado el botón [SHIFT] y pulse el botón [CHORD MEMORY].

Se muestra la pantalla “CHORD MEMORY”.

CONSEJO Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [CHORD MEMORY] para acceder a la pantalla “CHORD MEMORY” sin activar ni desactivar la función Chord Memory.

2. Use los botones de cursor para mover el cursor hasta el elemento que desee modificar.

3. Gire el dial para definir el valor.

Elemento	Valor	Descripción
(tipo de acorde)	001–017	Selecciona el tipo de acorde asignado a las teclas C-B.
KEY	C–B	Cambia la clave del acorde.
Roll Type	UP, DOWN, ALT, OFF	Las notas del acorde sonarán de forma secuencial, y no simultánea. La velocidad con la que suenan las notas dependerá de la fuerza ejercida sobre las teclas. Esto permite emular de forma realista y sencilla las técnicas de guitarra usando el teclado. **UP**: las notas suenan en orden ascendente. **DOWN**: las notas suenan en orden descendente. **ALT**: el orden de las notas cambia cada vez que toque el teclado. **OFF**: las notas suenan en forma de acorde.

MEMO Si está empleando ajustes que ejecutan múltiples Tones (es decir, si el botón [PERFORM] está iluminado), la parte tocada por la función de memoria de acordes (solo una parte) viene determinada por el ajuste "Part" de la función de arpegios (p. 67).

Ajustes de la función Favorite

cf. Si desea más información sobre la función Favorite, consulte “Registro y activación de Tones o ajustes de uso frecuente — botón FAVORITE [ON/OFF]/botón [BANK]” (p. 46).

Visualización o eliminación de un favorito

A continuación se explica cómo ver o eliminar los favoritos registrados por el usuario.

1. Pulse el botón [MENU].

Se mostrará la pantalla "MENU".

2. Use los botones [▲] [▼] para seleccionar "FAVORITE UTILITY" y después pulse el botón [ENTER].

Se muestra la pantalla “FAVORITE UTILITY”.

CONSEJO También puede acceder a la pantalla “FAVORITE UTILITY” manteniendo pulsado el botón [SHIFT] y presionando el botón FAVORITE [ON/OFF].

Se muestra el favorito seleccionado en ese momento.

La línea intermedia de la pantalla muestra el número del favorito, y en la línea inferior se indica su contenido. Si esa memoria no incluye ningún favorito, se muestra el mensaje "Not registered".

En la pantalla “FAVORITE UTILITY” puede realizar las siguientes operaciones.

Operación	Descripción
Botones [◀] [▶]	Cambia el número de favorito mostrado.
Botones [▲] [▼]	Cambia el número de banco de favoritos mostrado.
Botón [ENTER]	Elimina el favorito mostrado. Se mostrará una ventana de confirmación. Pulse el botón [ENTER] de nuevo para eliminar el favorito. Si decide no eliminarlo, pulse el botón [EXIT].

3. Pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla “FAVORITE UTILITY”.

Uso del teclado para controlar imágenes (botón [V-LINK])

¿Qué es V-LINK?

V-LINK (V-LINK) es una función que permite ejecutar música e imagen conjuntamente. Conectando por MIDI dos o más dispositivos compatibles con V-LINK, puede disfrutar de una amplia gama de efectos visuales vinculados con los elementos expresivos de una interpretación musical.

Por ejemplo, si usa el JUNO-Di en combinación con el Edirol P-10, podrá hacer lo siguiente:

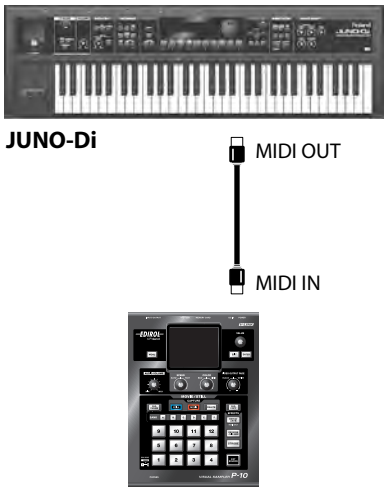
- Usar el teclado del JUNO-Di (la octava grave) para cambiar de imagen.
- Usar la palanca de pitch bend del JUNO-Di para controlar la velocidad de reproducción de las imágenes.
- Los diales del JUNO-Di controlan el brillo y el color de la imagen.

Ejemplo de conexión

A modo de ejemplo, usaremos una configuración en la que el JUNO-Di está conectado al EDIROL P-10. Use un cable MIDI para conectar la salida MIDI OUT del JUNO-Di a la entrada MIDI IN del EDIROL P-10.

NOTA

Antes de conectar el JUNO-Di a otros aparatos, apague todos los equipos. Así evitará averías y daños en los altavoces y en otros aparatos.



Activación y desactivación de la función V-LINK

1. Pulse el botón [V-LINK] de modo que quede iluminado.

Se muestra la pantalla "V-LINK" y se activa la función V-LINK.

Operaciones desde el JUNO-Di

Mediante el uso del teclado y los diales del JUNO-Di, puede controlar la imagen y su interpretación.

Botón/dial/teclado	Descripción
Teclas (octava grave)	Cambia de imagen.
Dial [CUTOFF]	Controla el color y el brillo.
Dial [RESONANCE]	Controla la saturación.
Dial [REVERB]	Controla el intervalo de cambio de imagen.
Palanca de Pitch Bend	Controla la velocidad de reproducción.

2. Con la pantalla "V-LINK" activada, vuelva a pulsar el botón [V-LINK].

Se apagará el botón [V-LINK] y se desactivará la función V-LINK.

Ajustes de la función V-LINK

1. Pulse [V-LINK] para acceder a la pantalla "V-LINK".

Se mostrará la pantalla "V-LINK".

2. Use los botones [▲] [▼] para mover el cursor hasta el parámetro que desee modificar.

3. Gire el dial para definir el valor.

Elemento	Valor	Descripción
Tx Channel	1–16	El canal MIDI que controlará el dispositivo V-LINK.
Speed Ctrl	0-1-2, 0.5-1-2, 0-1-4, 0.5-1-4, 0-1-8, 0.5-1-8, 0-1-16, 0.5-1-16, 0-1-32, 0.5-1-32, 0-2-4, 0-4-8, 0-8-16, 0-16-32, (-1)-0-1, (-2)-1-4, (-6)-1-8	Rango de velocidad de reproducción de vídeo. Los tres valores representan la velocidad de reproducción (múltiplos de la velocidad normal) en las posiciones izquierda, central y derecha de la palanca de Pitch Bend.

MEMO

Los cambios se guardan al salir de la pantalla “V-LINK”.

Ajustes del reproductor de canciones

El reproductor de canciones (SONG PLAYER) del JUNO-Di ofrece las dos funciones descritas a continuación.

Puede tocar al teclado acompañado por la música ejecutada por el reproductor de canciones.

Reproductor de canciones

Esta función reproduce canciones (archivos de audio o SMF) guardadas en una memoria USB. Puede reproducir canciones en el orden especificado por una “playlist”.

TÉRMINO

Playlist:
al reproducir varias canciones desde el JUNO-Di, puede crear una lista para especificar su orden de ejecución. Use el software “Playlist Editor” incluido para crear una playlist.

TÉRMINO

Lista de canciones:
hace referencia a la lista de canciones incluida en la playlist.

Patrón rítmico (p. 74)

Reproduce patrones rítmicos de una amplia gama de estilos musicales.

MEMO

Esta función no permite reproducir canciones y patrones rítmicos a la vez.

Reproducción de archivos musicales (SONG PLAYER)

A continuación se explica cómo usar el reproductor de canciones del JUNO-Di para reproducir archivos musicales.

1. **Copie los datos del ordenador a una memoria USB.**

   El JUNO-Di admite archivos SMF, WAV, AIFF y MP3.
   Si desea más detalles, consulte “Archivos de audio y SMF compatibles”.

2. **Conecte la memoria USB al JUNO-Di y reproduzca el archivo musical.**

NOTA

- Utilice una memoria USB de Roland. No podemos garantizar el correcto funcionamiento de otros productos.
- Conecte la memoria USB una vez encendido el JUNO-Di.
- Nunca desconecte la memoria USB con el equipo encendido.

Creación de una playlist

En el ordenador, inicie el software "Playlist Editor" incluido y cree una playlist (lista de reproducción). Cuando desee usar el JUNO-Di para reproducir pistas de acompañamiento, le recomendamos que cree previamente una playlist para especificar el orden de ejecución de las pistas.

Si desea instrucciones sobre cómo crear una playlist, consulte el documento “PlaylistEditorManualE.pdf” que se instala junto al software “Playlist Editor”.

NOTA

- Para crear las playlists debe usar el software "Playlist Editor" incluido. No es posible crearlas desde el propio JUNO-Di.
- Playlist Editor admite hasta 999 canciones y 999 playlists, pero el máximo del JUNO-Di es de 399 canciones y 399 playlists.

MEMO

- Puede reproducir canciones sueltas sin crear una playlist. Para ello, debe colocar los archivos SMF o de audio en el directorio raíz de la memoria USB. El directorio raíz admite un máximo de 99 canciones.
- Para poder reproducirlos, la frecuencia de muestreo de los archivos de audio debe ser de 44,1 kHz.

Estructura de carpetas

Al usar el software "Playlist Editor" incluido para crear una playlist, se crea la siguiente estructura de carpetas y archivos.

Directorio raíz
└ **Carpeta ROLAND**
└ **Carpeta PLAYLIST**

NOTA

Es posible que no se muestren las playlists si el usuario añade, elimina o modifica directamente datos de canciones de la carpeta PLAYLIST sin usar Playlist Editor.

Archivos de audio y SMF compatibles

SMF		
	Formato	0 o 1 * El formato 1 de SMF presenta ciertas limitaciones en las pistas que se ejecutarán.
	Tamaño de archivo	Un máximo de aproximadamente 240 KB (puede variar en función del contenido del SMF)
	Exclusivo de sistema	El tamaño del paquete debe ser de 512 o menos
Archivos de audio		
WAV/AIFF	**Frecuencias de muestreo**	44,1 kHz
	Número de bits	8/16/24 bits
MP3	**Formato**	MPEG-1 audio layer 3
	Frecuencia de muestreo	44,1 kHz
	Tasa de bits	32/40/48/56/64/80/96/112/128/160/192/224/256/320 kb/s, VBR (tasa de bits variable)

Selección y ejecución de una canción (botón [SONG LIST])

1. **Conecte al JUNO-Di la memoria USB que contiene las playlists y las canciones.**

2. **Pulse el botón [SONG LIST].**

   Se iluminará el indicador del botón y se mostrará la pantalla de lista de canciones.

3. **Use el dial o los botones [▲] [▼] para seleccionar la canción que desee reproducir.**

4. **Pulse el botón [PLAY/STOP].**

   Se reproduce la canción seleccionada.

CONSEJO

Una vez seleccionada una canción, puede pulsar los botones [SONG LIST], [ENTER] o [EXIT] para salir de la ventana de lista de canciones y acceder a la pantalla principal. Incluso durante la reproducción de la canción, puede modificar el Tone ejecutado por el teclado y tocar junto a la canción con el sonido oportuno.

5. **Para detener la reproducción, pulse el botón [PLAY/STOP].**

   La próxima vez que pulse el botón [PLAY/STOP], la reproducción se reanudará donde fue interrumpida.

NOTA

- Los datos de Performance de la reproducción de SMF no se transmiten a través del conector USB COMPUTER.
- Al ejecutar un archivo SMF, active el botón [PERFORM].
- Si desea tocar al teclado mientras se reproduce el SMF, seleccione el ajuste que desee tocar e inicie la reproducción. No cambie de ajuste durante la reproducción del SMF.
- Si durante la reproducción de un SMF edita los ajustes del sonido, se puede sobrescribir el contenido del área temporal o se pueden perder los datos que estaba editando. Si desea conservar los cambios que ha realizado, ejecute el procedimiento Write para guardar los cambios antes de reproducir el SMF (p. 62).
- No puede ejecutar el procedimiento Write ni usar las funciones Utility (p. 77) durante la reproducción de una canción.
- Solo se admiten archivos de audio cuya frecuencia de muestreo sea de 44,1 kHz.
- El JUNO-Di admite un máximo de 399 canciones o playlists. (Playlist Editor admite un máximo de 999.)

Control del punto de reproducción

Utilice los siguientes botones para controlar el punto de reproducción.

Botón	Descripción
[◀◀/I◀]	Vuelve al principio de la canción. Si ya se encuentra al comienzo de la canción, accederá al comienzo de la canción precedente. Mantenga pulsado el botón para rebobinar.
[▶I/▶▶]	Pasa a la siguiente canción. Mantenga pulsado el botón para avanzar rápido.
[PLAY/STOP]	Reproduce o detiene la reproducción de la canción.

NOTA

Si cambia de canción desde una pantalla que no sea la de la lista de canciones, el inicio de la reproducción puede tardar varios segundos.

Ajuste del volumen del reproductor de canciones

1. **Pulse el botón [LEVEL].**

   La indicación de la línea superior de la pantalla variará en función del estado actual del reproductor de canciones.

   - Si se han seleccionado datos de audio para el reproductor de canciones, se mostrará el mensaje “AUDIO LEVEL”.
   - Si se han seleccionado datos SMF para el reproductor de canciones, se mostrará el mensaje “SMF LEVEL”.

2. **Gire el dial para ajustar el volumen.**

   Modificará el volumen del reproductor de canciones.

   Valor: 0–127

3. **Para volver a la pantalla anterior, pulse el botón [EXIT].**

MEMO

Los valores de "AUDIO LEVEL" y "SMF LEVEL" ajustados de la forma descrita arriba se perderán al apagar el equipo. Si desea conservar estos ajustes incluso después de apagar el equipo, especifíquelos mediante los ajustes del sistema “Audio Level” y “SMF Level” (p. 75).

Modificación del tempo de la canción (SMF)

Puede modificar el tempo de reproducción de las canciones SMF.

Si desea instrucciones al respecto, consulte “Modificación del tempo” (p. 58).

NOTA

Se mostrará el ajuste de tempo y su valor será modificado incluso si ha seleccionado un archivo de audio, aunque el tempo de la canción permanecerá invariable.

Selección y reproducción de una playlist

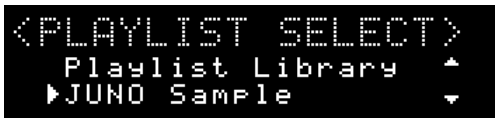
1. **Conecte al JUNO-Di la memoria USB que contiene las playlists y las canciones.**

2. **Pulse el botón [SONG LIST].**

   Se iluminará el indicador del botón y se mostrará la pantalla de lista de canciones.

3. **Pulse el botón [◀].**

   Se muestra la pantalla "PLAYLIST SELECT".

4. **Use el dial o los botones [▲] [▼] para seleccionar la playlist que desee ejecutar y pulse el botón [ENTER].**

   Se mostrará la lista de canciones de la playlist en cuestión.

MEMO Desde la pantalla "PLAYLIST SELECT", puede pulsar el botón [▶] para acceder a la pantalla de lista de canciones de la playlist activa.

5. **Pulse el botón [PLAY/STOP].**

   Las canciones de la playlist seleccionada se ejecutarán en el orden indicado.

6. **Para detener la reproducción, pulse el botón [PLAY/STOP].**

   La próxima vez que pulse el botón [PLAY/STOP], la reproducción se reanudará donde fue interrumpida.

Cómo tocar con una canción de fondo (botón [C. CANCEL/MINUS ONE])

Si utiliza el botón [C. CANCEL/MINUS ONE] durante la reproducción de una canción SMF, la parte especificada será enmudecida; si lo utiliza durante la reproducción de un archivo de audio, los sonidos ubicados en el centro del panorama estéreo quedarán minimizados.

Esto permite enmudecer una parte concreta de una canción y tocarla usted mismo, o bien minimizar la melodía o la parte vocal para interpretarla personalmente.

En función del tipo de archivo de la canción, podrá realizar las siguientes operaciones.

Tipo de archivo	Función	Descripción
SMF	**Minus-One**	Enmudece la parte especificada. Si desea instrucciones sobre cómo especificar la parte que se va a enmudecer, consulte “Establecimiento de ajustes aplicados al JUNO-Di en su conjunto (SYSTEM)” en “MINUS ONE” (p. 76).
Archivos de audio	**Center Cancel**	Minimiza el volumen de los sonidos ubicados en el centro del panorama estéreo (como la parte vocal o el instrumento de la melodía). * En función de la mezcla de algunas canciones, es posible que la parte vocal no se minimice correctamente.

1. **Pulse el botón [C. CANCEL/MINUS ONE] de modo que quede iluminado.**

   Al reproducir la canción, la parte especificada se enmudecerá si se trata de un archivo SMF. Si es un archivo de audio, se reducirá el volumen de los sonidos que ocupen el centro del panorama.

2. **Para desactivar las funciones Minus-One o Center Cancel, pulse el botón [C. CANCEL/MINUS ONE] de modo que quede apagado.**

Ejecución de patrones rítmicos (botón [RHYTHM PATTERN])

TÉRMINO

Patrón rítmico:
Un patrón rítmico es una frase fija tocada por instrumentos rítmicos, como una batería o un instrumento de percusión.
El JUNO-Di contiene patrones rítmicos de una amplia gama de estilos. Puede reproducir fácilmente estos patrones rítmicos y tocar el teclado al compás.

TÉRMINO

Grupo de patrones rítmicos:
Dentro de los patrones rítmicos del mismo estilo musical, el JUNO-Di ofrece una amplia variedad, desde patrones minimalistas y etéreos hasta otros más exuberantes y recargados. Los "grupos de patrones rítmicos" son conjuntos de distintos patrones de un mismo estilo.

cf. “Lista de grupos de patrones rítmicos” (p. 124)

Ejecución de patrones rítmicos

1. **Pulse el botón [RHYTHM PATTERN] de modo que quede iluminado.**

   Se mostrará la pantalla "RHYTHM PATTERN".

2. **Pulse el botón [PLAY/STOP].**

   Se iniciará la ejecución del patrón rítmico.

3. **Use los botones [1]–[6] o [◄◄/I◄] [►I/►►] para seleccionar un patrón rítmico.**

   Parpadeará el botón correspondiente al patrón rítmico que se esté ejecutando.

CONSEJO

También puede lanzar el patrón rítmico pulsando un botón del [1] al [6], en lugar de usar el botón [PLAY/STOP] en el paso 2.

4. **Para detener el patrón rítmico, pulse el botón [PLAY/STOP].**

   También puede detenerlo pulsando el botón [1]–[6] parpadeante.

MEMO

Los ajustes "Grid" y "Duration" de la función Arpeggio (p. 67 y p. 68) se utilizan al ejecutar patrones rítmicos.

Modificación del estilo o set de ritmo del patrón rítmico

Si desea seleccionar un patrón rítmico de un estilo diferente, modifique el grupo de patrones rítmicos.

Si modifica el grupo de patrones rítmicos, también cambian los patrones asignados a los botones [1]–[6].

El set de ritmo utilizado para ejecutar un patrón rítmico viene determinado por el grupo de patrones rítmicos, pero puede cambiar el set de ritmo si lo desea.

NOTA

Los ajustes del patrón rítmico no son almacenables.

1. **Pulse el botón [RHYTHM PATTERN] de modo que quede iluminado.**

   Se mostrará la pantalla "RHYTHM PATTERN".

2. **Use los botones [▲] [▼] para mover el cursor hasta la línea intermedia de la pantalla, y el dial para seleccionar un grupo de patrones rítmicos.**

   Valor: 001–024

   Al seleccionar un grupo de patrones rítmicos, se activa el set de ritmo más adecuado.

3. **Use el botón [▼] para mover el cursor hasta la línea intermedia de la pantalla, y el dial para seleccionar un set de ritmo.**

   Valor: Rh001–

Ajuste del volumen del patrón rítmico

NOTA

El ajuste del volumen del patrón rítmico no es almacenable.

1. **Pulse el botón [LEVEL].**

   Se muestra el ajuste de nivel en la línea superior de la pantalla.

2. **Gire el dial para ajustar el volumen.**

   Modificará el volumen del patrón rítmico.

   Valor: 1–127

3. **Para volver a la pantalla anterior, pulse el botón [EXIT].**

Otros ajustes

Establecimiento de ajustes aplicados al JUNO-Di en su conjunto (SYSTEM)

Los “ajustes del sistema” hacen referencia a ajustes que se aplican al JUNO-Di en su conjunto, como los ajustes MIDI y de sensibilidad del teclado.

Procedimiento para establecer ajustes del sistema

1. **Pulse el botón [MENU].**
   Se mostrará la pantalla "MENU".
2. **Use los botones [▲] [▼] para seleccionar "SYSTEM" y después pulse el botón [ENTER].**
   Se mostrará la pantalla de ajustes.

3. **Use los botones [◀] [▶] para seleccionar el ajuste que desee modificar.**
4. **Use los botones [▲] [▼] para mover el cursor hasta el elemento que desee establecer.**
5. **Gire el dial para definir el valor.**
6. **Pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla de ajustes.**
   De este modo se guardan los ajustes del sistema.

Parámetros de sistema

Menú	Elemento	Valor	Descripción
KEYBOARD TOUCH	**Velo Curve (curva de velocidad)**	LIGHT, MEDIUM, HEAVY	Establece la sensibilidad del teclado. **LIGHT:** la sensibilidad del teclado será suave. Puede tocar fortissimo (ff) sin necesidad de tocar tan fuerte que con el ajuste MEDIUM. De este modo, el teclado resulta más liviano. Este ajuste es adecuado para los niños, que tienen menos fuerza. **MEDIUM:** la sensibilidad del teclado será media. **HEAVY:** la sensibilidad del teclado será fuerte. Para tocar fortissimo (ff) deberá emplear más fuerza que con el modo MEDIUM. De este modo, el teclado resulta más pesado. Este ajuste ofrece más expresividad al tocar de forma dinámica.
	Velo Sens (sensibilidad de velocidad)	-63–+63	Establece ajustes más detallados de la sensibilidad del teclado en función del ajuste de "Velo Curve" seleccionado. Los ajustes más altos de este valor aumentarán el valor de velocidad transmitido en función de la fuerza ejercida al tocar.
	Velocity	REAL, 1–127	Ajusta el valor de velocidad transmitido al tocar el teclado. **REAL:** se transmite la velocidad real del teclado. **1–127:** se transmite un valor fijo de velocidad, independientemente de cómo se toque.
SOUND	**Master Tune**	415.3–466.2 Hz	Ajusta la afinación general del JUNO-Di. La pantalla muestra la frecuencia de la nota A4 (la central).
	Output Gain	-12–+12 dB	Ajusta la ganancia de salida del JUNO-Di. Por ejemplo, al tocar con relativamente pocas voces, se puede realzar la ganancia de salida para obtener un nivel más adecuado a efectos de grabación y otros propósitos.
	System Tempo	5–300	Especifica el tempo del JUNO-Di.
	Audio Level	0–127	Especifica el volumen de los datos de audio ejecutados por el reproductor de canciones.
	SMF Level	0–127	Especifica el volumen de los datos SMF ejecutados por el reproductor de canciones.
HOLD PEDAL	**Assign**	MODULATION, PORTA-TIME, VOLUME, PAN, EXPRESSION, HOLD, PORTAMENTO, SOSTENUTO, RESONANCE, RELEASE-TIME, ATTACK-TIME, CUTOFF, DECAY-TIME,	El pedal conectado al jack HOLD PEDAL puede controlar las siguientes funciones. El número entre paréntesis representa el número del controlador del mensaje de cambio de control producido por el pedal cuando se asigna la función correspondiente. * En cuanto a las siguientes funciones, el efecto se aplicará al sonido activo en caso de estar tocando un único Tone. Si está empleando ajustes que ejecutan múltiples Tones (es decir, si el botón [PERFORM] está iluminado), el efecto se aplicará al Tone (parte) que esté tocando. **MODULATION (CC01):** vibrato **PORTA-TIME (CC05):** tiempo de portamento (p. 59) **VOLUME (CC07):** nivel **PAN (CC10):** panorama (posición estéreo del Tone) **EXPRESSION (CC11):** nivel **HOLD (CC64):** se aplicará sustain al sonido de las teclas que se toquen o se mantengan presionadas en el momento de presionar el pedal. **PORTAMENTO (CC65):** interruptor de portamento (p. 59) **SOSTENUTO (CC66):** se aplicará sustain al sonido de las teclas que ya estuviesen presionadas en el momento de presionar el pedal. **RESONANCE (CC71):** resonancia (p. 66) **RELEASE-TIME (CC72):** tiempo de desvanecimiento (p. 65) **ATTACK-TIME (CC73):** tiempo de ataque (p. 65) **CUTOFF (CC74):** corte (p. 66) **DECAY-TIME (CC75):** tiempo de caída (p. 65)

Menú	Elemento	Valor	Descripción
HOLD PEDAL	**Assign**	VIB-RATE, VIB-DEPTH, VIB-DELAY, CHORUS-SEND, REVERB-SEND, AFTERTOUCH, START/STOP, TAP-TEMPO, PROG-UP, PROG-DOWN, FAV-UP, FAV-DOWN	**VIB-RATE (CC76):** velocidad de vibrato **VIB-DEPTH (CC77):** profundidad de vibrato **VIB-DELAY (CC78):** tiempo de delay de vibrato **CHORUS-SEND (CC93):** nivel de chorus **REVERB-SEND (CC91):** nivel de reverb **AFTERTOUCH:** aftertouch de canal **START/STOP:** al presionar el pedal se iniciará o detendrá el reproductor de canciones (p. 72) o el patrón rítmico (p. 74). **TAP-TEMPO:** se establecerá el tempo en función del intervalo empleado para presionar el pedal (Tap Tempo). **PROG-UP:** si está tocando un único Tone, esta opción selecciona el siguiente sonido. Si está tocando múltiples sonidos (es decir, cuando el botón [PERFORM] está iluminado), se activa la siguiente Performance en orden numérico. **PROG-DOWN:** si está tocando un único Tone, esta opción selecciona el sonido anterior. Si está tocando múltiples sonidos (es decir, cuando el botón [PERFORM] está iluminado), se activa la Performance precedente en orden numérico. **FAV-UP:** se selecciona el favorito o banco siguiente en orden numérico. **FAV-DOWN:** se selecciona el favorito o banco precedente en orden numérico.
	Continuous Hold	OFF, ON	Si el ajuste "Assign" es "HOLD", al activar (ON) esta opción se activa el reconocimiento de pedal a medio recorrido del jack HOLD PEDAL. Con el equipo configurado de este modo, puede conectar un pedal de expresión opcional (DP-10, etc.) y usarlo para obtener un control más preciso en interpretaciones con Tones de piano.
	Polarity	STANDARD, REVERSE	Selecciona la polaridad del pedal conectado al jack HOLD PEDAL. La señal eléctrica emitida al presionar o levantar un pedal puede variar en función del modelo. Si el pedal utilizado tiene el efecto opuesto al esperado, defina este parámetro como "REVERSE". Si utiliza un pedal de Roland (que no presenta interruptor de polaridad), defina este parámetro como "STANDARD".
MIDI	**Local Switch**	OFF, ON	Determina si el generador de sonido interno está desconectado (OFF) o conectado (ON) a la sección del controlador (teclado, palanca de pitch bend/modulación, diales, botones, controlador del D Beam, pedal, etc.). El valor habitual es "ON", pero si desea usar el teclado y los controladores del JUNO-Di exclusivamente para controlar módulos de sonido externos, defina el valor "OFF".
	Patch Rx/Tx Ch	1–16	Canal usado para transmitir y recibir mensajes MIDI para la parte del teclado. Si desea más detalles, consulte “Configuración del canal de recepción” (p. 82).
	Tx Edit Data	OFF, ON	Especifica si los cambios realizados en los ajustes de un Tone o de una Performance se transmitirán como mensajes exclusivos del sistema (ON) o no (OFF).
	Soft Through	OFF, ON	Si está activado (ON), los mensajes MIDI entrantes por el conector MIDI IN serán retransmitidos a través del MIDI OUT sin cambios.
	Sync Mode	MASTER, SLAVE	Especifica el mensaje de sincronización empleado por el JUNO-Di. **MASTER:** el JUNO-Di será el equipo maestro. Seleccione este ajuste para utilizar el JUNO-Di por sí mismo sin sincronizarlo con otro equipo. **SLAVE:** el JUNO-Di será el equipo esclavo. Seleccione este ajuste cuando desee que el JUNO-Di se sincronice con los mensajes de reloj MIDI recibidos de otro equipo MIDI.
	USB Driver	VENDER, GENERIC	Determina el driver USB. * Este ajuste entrará en vigor cuando apague y vuelva a encender el equipo.
MIC IN SETTINGS	**Rev Level (nivel de reverb)**	0–127	Ajusta el nivel de reverb aplicado al sonido del micrófono.
	Rev Type (tipo de reverb)	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DELAY	Seleccione el tipo de reverb o delay **ROOM1:** reflejos breves y de alta densidad **ROOM2:** reflejos breves y de baja densidad **STAGE1:** mayor nivel de reverberación tardía **STAGE2:** reflejos tempranos más intensos **HALL1:** reverberación de gran claridad **HALL2:** reverberación de gran riqueza **DELAY:** delay convencional **PAN-DELAY:** delay con reflejos que se desplazan a izquierda y derecha
	Rev Time (tiempo de reverb)	0–127	Ajusta la duración de la reverberación (si Rev Type es ROOM1–HALL2) o del delay (si Rev Type es DELAY o PAN-DELAY).
	Mic Mode	ALL, VOCODER	Especifica si se emite el sonido del micrófono en todo momento (ALL) o solo si MFX (p. 61) está definido como “79:VOCODER” (VOCODER).
MINUS ONE	**Parts to Mute**	Part 1–Part16, 4&5, 1&4&5, All except 10, All except 2&10	Especifica las partes enmudecidas por la función Minus One (p. 73) al reproducir canciones SMF. Se enmudecerán las partes que tengan activado (ON) este ajuste. **Part 1–Part16**: se enmudecerá la parte 1–16 especificada. **4&5**: se enmudecerán las partes 4 y 5. **1&4&5**: se enmudecerán las partes 1, 4 y 5. **All except 10**: se enmudecerán todas las partes menos la 10. Por norma general, solo se escuchará la batería. **All except 2&10**: se enmudecerán todas las partes menos la 2 y la 10.
DBEAM SETTINGS	**D Beam Sens**	0–127	Este ajuste establece la sensibilidad del controlador del D Beam. Si aumenta este valor, el controlador del D Beam será más sensible.
POWER SAVE MODE	**Time**	OFF, 1min, 3min, 5min, 10min, 15min, 20min, 30min, 60min	Intervalo de inactividad que debe transcurrir para que el JUNO-Di entre en modo de ahorro de energía.

Copia de seguridad e inicialización de datos (UTILITY)

Las funciones Utility permiten guardar datos de usuario en una memoria USB y restaurarlos al JUNO-Di desde dicha memoria. También sirven para recuperar la configuración de fábrica del JUNO-Di o inicializar memorias USB (formatear).

NOTA

Conecte la memoria USB una vez encendido el JUNO-Di. Nunca desconecte la memoria USB con el equipo encendido.

MEMO

Utilice una memoria USB de Roland. No podemos garantizar el correcto funcionamiento de otros productos.

Tipos de datos almacenables

Al guardar ajustes del JUNO-Di en la memoria USB, se almacenan los siguientes parámetros.

- Datos de usuario de Tones y Performances
- Favoritos
- Ajustes de modo del controlador MIDI
- Los Tones seleccionados en primer lugar con cada botón de Tone
- Ajustes de sistema

Cómo guardar datos en una memoria USB (BACKUP)

A continuación se describe cómo guardar datos de usuario en una memoria USB. Esta función se denomina “Backup”.

1. **Pulse el botón [MENU].**

   Se mostrará la pantalla "MENU".

2. **Use los botones [▲] [▼] para seleccionar "UTILITY" y después pulse el botón [ENTER].**

   Se mostrará la pantalla "UTILITY".

3. **Use los botones [▲] [▼] para seleccionar "BACKUP" y después pulse el botón [ENTER].**

   Se mostrará la siguiente pantalla.

4. **Pulse el botón [ENTER].**

   Si decide cancelar el proceso, pulse el botón [EXIT].

   Una vez completada la copia de seguridad, volverá a la pantalla “UTILITY”.

Restauración de datos guardados en memorias USB (RESTORE)

A continuación se explica cómo devolver al JUNO-Di los datos de usuario almacenados en una memoria USB. Esta operación se denomina “Restore”.

NOTA

Al ejecutar la operación Restore, se sobrescriben todos los datos de usuario. Si el JUNO-Di contiene datos importantes que desee conservar, debe guardarlos en una memoria USB aparte antes de ejecutar esta operación.

1. **Pulse el botón [MENU].**

   Se mostrará la pantalla "MENU".

2. **Use los botones [▲] [▼] para seleccionar "UTILITY" y después pulse el botón [ENTER].**

   Se mostrará la pantalla "UTILITY".

3. **Use los botones [▲] [▼] para seleccionar "RESTORE" y después pulse el botón [ENTER].**

   Se mostrará la siguiente pantalla.

4. **Pulse el botón [ENTER].**

   Si decide cancelar el proceso, pulse el botón [EXIT].

   Cuando la operación de restauración se haya completado, se mostrará la siguiente pantalla.

5. **Apague el JUNO-Di y vuelva a encenderlo.**

Restauración de los ajustes de fábrica (FACTORY RESET)

Puede recuperar la configuración de fábrica de todos los ajustes del JUNO-Di. Esta operación se denomina “Factory Reset”.

NOTA

Si la memoria interna del JUNO-Di contiene datos importantes creados por usted, tenga en cuenta que se perderán al ejecutar esta operación. Si desea conservarlos, guárdelos en una memoria USB antes de continuar.

1. **Pulse el botón [MENU].**

   Se mostrará la pantalla "MENU".

2. **Use los botones [▲] [▼] para seleccionar "UTILITY" y después pulse el botón [ENTER].**

   Se mostrará la pantalla "UTILITY".

3. **Use los botones [▲] [▼] para seleccionar "FACTORY RESET" y después pulse el botón [ENTER].**

   Se mostrará la siguiente pantalla.

4. **Pulse el botón [ENTER].**

   Si decide cancelar el proceso, pulse el botón [EXIT].

   Cuando la operación de restauración de ajustes de fábrica se haya completado, se mostrará la siguiente pantalla.

5. **Apague el JUNO-Di y vuelva a encenderlo.**

Inicialización de memorias USB (USB MEMORY FORMAT)

Puede inicializar (formatear) memorias USB. Esta operación se denomina "USB Memory Format".

NOTA

Si la memoria USB contiene datos importantes creados por usted, tenga en cuenta que se perderán al ejecutar esta operación.

1. **Pulse el botón [MENU].**

   Se mostrará la pantalla "MENU".

2. **Use los botones [▲] [▼] para seleccionar "UTILITY" y después pulse el botón [ENTER].**

   Se mostrará la pantalla "UTILITY".

3. **Use los botones [▲] [▼] para seleccionar "USB MEMORY FORMAT" y después pulse el botón [ENTER].**

   Se mostrará la siguiente pantalla.

4. **Pulse el botón [ENTER].**

   Si decide cancelar el proceso, pulse el botón [EXIT].

Reproducción de canciones de demostración (DEMO PLAY)

1. **Pulse el botón [MENU].**

   Se mostrará la pantalla "MENU".

2. **Use los botones [▲] [▼] para seleccionar "DEMO PLAY" y después pulse el botón [ENTER].**

   Se mostrará la pantalla "DEMO MENU".

3. **Use el dial o los botones [▲] [▼] para seleccionar una canción de demostración.**

4. **Pulse el botón [ENTER] o bien [PLAY/STOP].**

   Comenzará la reproducción de la canción de demostración seleccionada.

   Si selecciona "ALL Songs", se reproducirán las cuatro canciones una vez.

   Durante la reproducción de una canción, puede usar los botones [◄◄/I◄] [►I/►►] para seleccionar la anterior o la siguiente.

NOTA

No podrá tocar el teclado durante la reproducción de las canciones de demostración, ni tampoco con la pantalla "DEMO MENU" abierta.

5. **Para detener la reproducción, pulse el botón [PLAY/STOP] o [EXIT].**

   Se detendrá la reproducción y volverá a la pantalla “DEMO MENU”.

   Pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla “DEMO MENU”.

MEMO

Si desea información sobre las canciones de demostración (título y demás datos), consulte "Audición de las canciones de demostración" (p. 21).

MEMO

Si no ha conectado una memoria USB y el botón [RHYTHM PATTERN] está desactivado (apagado), puede reproducir las canciones de demostración pulsando simplemente el botón [PLAY/STOP].

Comprobación de la versión (VERSION INFO)

A continuación se explica cómo comprobar la versión del software del JUNO-Di.

1. **Pulse el botón [MENU].**

   Se mostrará la pantalla "MENU".

2. **Use los botones [▲] [▼] para seleccionar "VERSION INFO" y después pulse el botón [ENTER].**

   Se mostrará la pantalla "Version Info", en la que se indica la versión del software.

Conexión de un equipo MIDI externo

Acerca del MIDI

El protocolo MIDI (Musical Instrument Digital Interface, interfaz digital para instrumentos musicales) es una especificación estándar que permite transferir datos musicales entre instrumentos musicales electrónicos y ordenadores. Cuando se conecta un cable MIDI entre dispositivos equipados con conectores MIDI, el usuario puede tocar múltiples equipos desde un único teclado MIDI, interpretar ensambles con múltiples instrumentos MIDI, programar el cambio automático de los ajustes conforme avanza la canción y muchas cosas más.

Acerca de los conectores MIDI

El JUNO-Di está equipado con los dos tipos de conectores MIDI descritos a continuación. Cada uno de ellos desempeña el siguiente papel.

Entrada MIDI IN

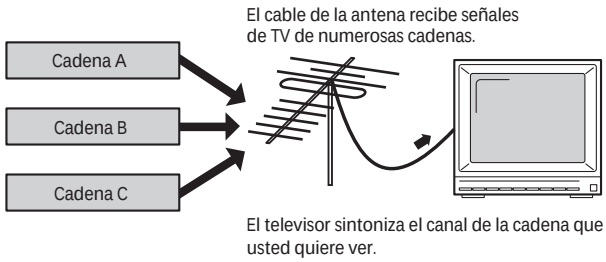
Este conector recibe mensajes MIDI enviados desde un equipo MIDI externo. Cuando el JUNO-Di recibe mensajes MIDI, puede responder tocando notas, cambiando de sonido, etc.

Salida MIDI OUT

Este conector transmite mensajes MIDI a un equipo MIDI externo. Úselo para controlar un equipo MIDI externo.

Canales MIDI y generadores de sonido multitímbricos

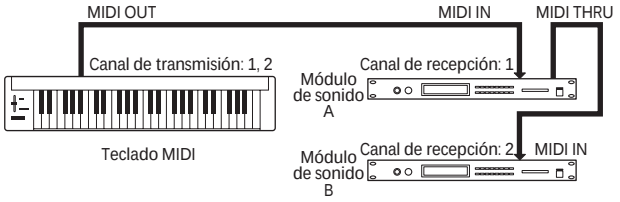
El MIDI es capaz de transmitir múltiples caudales de datos de Performance a través de un único cable MIDI. Esto es posible gracias al concepto de canal MIDI. Los canales MIDI permiten que un equipo receptor preste atención exclusivamente a los mensajes dirigidos a él y que haga caso omiso de los mensajes destinados a otros equipos. En cierto sentido, los canales MIDI son parecidos a los canales de televisión. Al cambiar de canal de recepción en un televisor, se pueden ver programas emitidos por distintas cadenas. Esto se debe a que el televisor selecciona los datos oportunos entre todos los que se están emitiendo. Del mismo modo, el MIDI permite que un equipo distinga y emplee exclusivamente los datos entrantes que se están transmitiendo a dicho equipo.


El cable de la antena recibe señales de TV de numerosas cadenas.
Cadena A
Cadena B
Cadena C
El televisor sintoniza el canal de la cadena que usted quiere ver.

Existen 16 canales MIDI: 1-16. Por norma general, configurará su equipo receptor para que solo reciba los canales oportunos.

Ejemplo:

Configure el equipo transmisor para que envíe los datos por los canales 1 y 2, el módulo de sonido A para que reciba solo por el canal 1, y el módulo B para que reciba solo por el canal 2. De este modo, puede crear un ensamble en el que el módulo de sonido A toque un sonido de guitarra, y el módulo B, uno de bajo.



Al emplear el JUNO-Di como módulo de sonido, dispone de 16 canales. Los módulos de sonido que pueden recibir múltiples canales de datos simultáneamente y tocar distintos sonidos por cada canal se denominan módulos de sonido multitímbricos.

GM

GM (General MIDI) es un conjunto de recomendaciones que permite estandarizar las prestaciones MIDI de los módulos de sonido de distintos fabricantes. Los módulos de sonido y los datos musicales que cumplen el estándar GM llevan el logotipo GM (GENERAL midi). Los datos musicales que incluyen el logotipo GM se pueden reproducir en cualquier módulo de sonido que también lo tenga, y producirán básicamente la misma interpretación musical.

GM2

GM2 (GENERAL midi2) es un conjunto de recomendaciones compatible con el protocolo GM original que ofrece un nivel más avanzado de expresión musical y compatibilidad. Cubre aspectos no contemplados por el protocolo GM, como la forma de editar los sonidos y el tratamiento de efectos. Además, ofrece más sonidos.

Los módulos de sonido compatibles con GM2 ejecutarán correctamente los datos musicales que lleven los logotipos GM o GM2. El protocolo GM, que no incluye las mejoras del GM2, suele denominarse "GM1" para distinguirlo del conjunto de recomendaciones más moderno.

Uso del JUNO-Di como teclado maestro (modo de controlador MIDI)

Puede conectar equipos MIDI externos a la salida MIDI OUT del JUNO-Di y emplear este equipo para controlar los equipos MIDI conectados.

Ejemplo de conexión

1. Pulse el botón [MIDI CONTROLLER] de modo que quede iluminado.

Se muestra la pantalla "MIDI CONTROLLER" y se activa el modo de controlador MIDI del JUNO-Di.

Con el modo Controlador MIDI activado, el JUNO-Di ofrece las siguientes posibilidades:

- Al pulsar uno de los botones [0]–[9], se transmite el mensaje de cambio de programa asignado a dicho botón.
- Los diales SOUND MODIFY permiten transmitir mensajes de cambio de control.

MEMO

Los números de nota transmitidos en modo de controlador MIDI dependen de la tecla pulsada, del ajuste de transposición (p. 44) y del ajuste de cambio de octava (p. 34) especificados en el modo de controlador MIDI.

MEMO

Las funciones de arpegios (p. 37) y de memoria de acordes (p. 37) también están disponibles en modo de controlador MIDI.

2. Para salir del modo de controlador MIDI, apague el botón [MIDI CONTROLLER].

NOTA

El controlador del D Beam no funciona en modo de controlador MIDI.

Especificación del canal de transmisión

Configure el canal de transmisión del JUNO-Di de modo que coincida con el canal empleado por el equipo MIDI externo para recibir los datos.

1. En la pantalla "MIDI CONTROLLER", use el botón [▼] para mover el cursor hasta el valor "MIDI Ch".

2. Gire el dial para editar el valor.

Valor: 1–16

MEMO

Si desea información sobre cómo configurar el canal de recepción del equipo MIDI externo, consulte el correspondiente manual del usuario.

Ajustes detallados en modo de controlador MIDI

1. En la pantalla "MIDI CONTROLLER", use los botones [▲] [▼] para seleccionar el parámetro que desee editar.

2. Gire el dial para editar el valor.

Elemento	Valor	Descripción
MIDI Ch	1–16	Especifica el canal por el que se transmitirán los mensajes MIDI.
Local Sw	OFF, ON	Especifica si los mensajes MIDI se enviarán al propio generador de sonido interno del JUNO-Di al utilizar este equipo.
PC	1–128	Especifica el número de cambio de programa que se transmite.
MSB	0–127, OFF (si especifica "OFF," el LSB también estará "OFF".)	Especifica el MSB de selección de banco que se transmite.
LSB	0–127, OFF (si especifica "OFF," el MSB también estará "OFF".)	Especifica el LSB de selección de banco que se transmite.
Knob	ATTACK, RELEASE, REVERB, CUTOFF, RESONANCE	Selecciona el dial SOUND MODIFY al que se va a aplicar una asignación de controlador.
Knob Assign	CC01–31, CC33–95, PITCH BEND, AFTERTOUCH	Especifica la asignación de controlador del dial SOUND MODIFY seleccionado.

MEMO

Los cambios efectuados en estos ajustes se guardan al salir del modo de controlador MIDI.

Utilización del JUNO-Di como módulo de sonido MIDI

Puede utilizar el JUNO-Di como módulo de sonido MIDI de dos formas: en modo Patch para ejecutar un único Tone, o bien en modo Performance para ejecutar varios Tones a la vez.

Modo Patch

En modo Patch, puede usar un teclado conectado u otro equipo para ejecutar en el JUNO-Di un único Tone (patch). Como el modo Patch permite aplicar diversos efectos a un único Tone (patch), puede tocar con sonidos muy ricos en texturas.

En modo Patch también resulta muy sencillo editar el sonido seleccionado. Utilice, por tanto, este modo para editar y crear sus propios sonidos.
En modo Patch, el botón [PERFORM] estará apagado.

Modo Performance

En modo Performance, puede usar múltiples Tones (patches) o sets de ritmo a la vez.

Cuando el botón [PERFORM] está activado (iluminado), el JUNO-Di está en modo Performance.

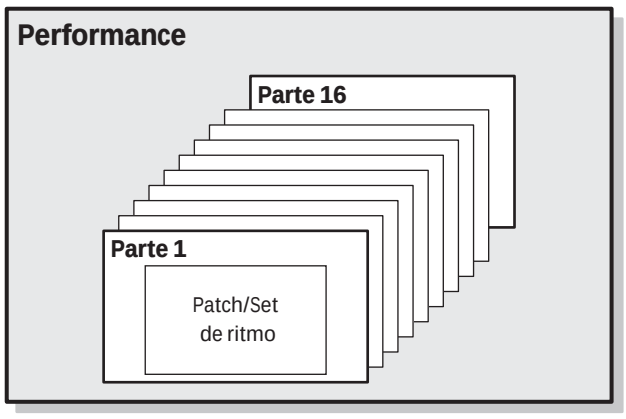
Cada Performance contiene 16 "partes". Puede asignar un Tone (patch) o un set de ritmo a cada parte y usarlos a modo de ensamble, o bien disponer capas de sonido para crear texturas llenas de matices.

Estructura de una Performance

Una Performance tiene un Tone (patch) o un set de ritmo asignado a cada una de las 16 partes y puede emplear 16 sonidos a la vez.

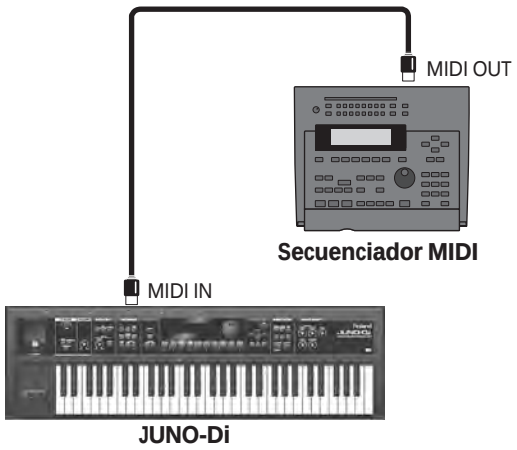
Parte

Una "parte" es un elemento al que se asigna un Tone (patch) o un set de ritmo. En modo Performance, cada una tiene 16 partes, y se puede asignar un Tone (patch) o un set de ritmo a cada parte.



Cómo tocar el JUNO-Di desde un equipo MIDI externo

Ejemplo de conexión



Configuración del canal de recepción

Debe establecer el canal de transmisión MIDI del equipo externo de modo que coincida con el canal de recepción del JUNO-Di.

En modo Patch

El ajuste del canal de recepción es un "ajuste del sistema". Siguiendo las instrucciones incluidas en “Procedimiento para establecer ajustes del sistema” (p. 75), abra el menú "MIDI", seleccione el elemento “Patch Rx/Tx Ch” y especifique el canal de recepción.

En modo Performance

El JUNO-Di admite el protocolo GM2. Al recibir el mensaje MIDI “GM2 System On”, estará listo para reproducir datos SMF de dicho protocolo. Opcionalmente, puede pulsar el botón [PERFORM] y seleccionar “64: GM2 Template” para usar el JUNO-Di como módulo de sonido GM2.

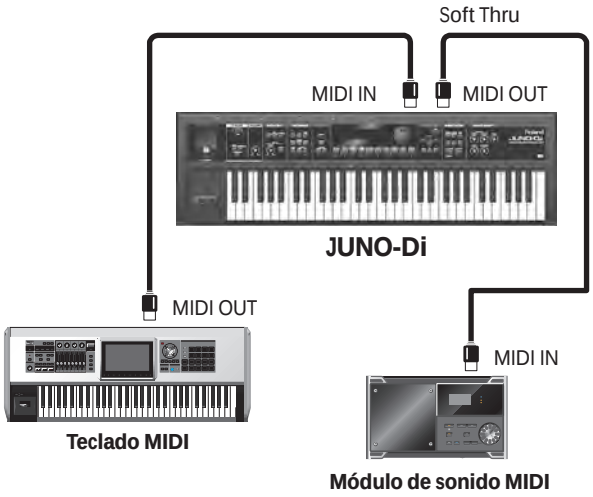
Si desea usar el JUNO-Di como módulo de sonido para ejecutar múltiples partes, pulse el botón [PERFORM] y seleccione “63:Seq:Template”.

- Si se ha seleccionado “63: Seq:Template” o “64: GM2 Template”, la configuración de los canales de recepción será la siguiente: parte 1 a canal 1, parte 2 a canal 2, ... parte 16 a canal 16.
- En modo Super Layer, el canal de recepción siempre es el 1.
- En modo Dual o Split, el canal de recepción de la parte 1 (superior) será el canal 1, y el de la parte 2 (inferior) será el 2.

Activación y desactivación de la función Soft Through

La función "Through" reenvía a través de la salida MIDI OUT los mensajes recibidos por la entrada MIDI IN sin aplicar ningún cambio.

Ejemplo de conexión



Si el ajuste es "OFF", los mensajes MIDI entrantes por el conector MIDI IN se envían al generador de sonido del JUNO-Di, donde son ejecutados. Los mensajes MIDI del conector MIDI IN no se transmiten por la salida MIDI OUT.

Si el ajuste es "ON", los mensajes MIDI entrantes por el conector MIDI IN se ejecutan en el generador de sonido del JUNO-Di y también se reenvían sin cambios por la salida MIDI OUT.

El ajuste Soft Through es un "ajuste del sistema". Siguiendo las instrucciones incluidas en “Procedimiento para establecer ajustes del sistema” (p. 75), abra el menú "MIDI", seleccione “Soft Through” y defina el valor "ON" u "OFF".

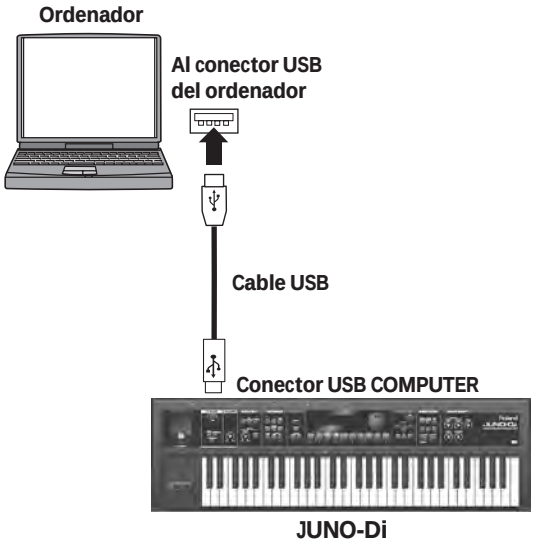
Por norma general, este parámetro está definido como "OFF".

Producción musical mediante un ordenador

Si utiliza un cable USB, disponible en el mercado, para conectar la toma USB COMPUTER del panel trasero del JUNO-Di a una toma USB de un ordenador, disfrutará de las siguientes posibilidades:

- Podrá reproducir datos SMF en el JUNO-Di mediante software MIDI. El JUNO-Di admite el protocolo GM2. Al recibir el mensaje MIDI “GM2 System On”, estará listo para reproducir datos SMF de dicho protocolo. Opcionalmente, puede pulsar el botón [PERFORM] y seleccionar “64: GM2 Template” para usar el JUNO-Di como módulo de sonido GM2.
- Puede intercambiar mensajes MIDI entre el JUNO-Di y el software secuenciador, lo que permite llevar a cabo tareas avanzadas de producción y edición musical. Si desea usar el JUNO-Di como módulo de sonido para ejecutar múltiples partes, pulse el botón [PERFORM] y seleccione “63:Seq:Template”.

Ejemplo de conexión



MEMO

Si desea información sobre los requisitos de operación, consulte el sitio web de Roland:
http://www.roland.com/

NOTA

En función del tipo de ordenador, es posible que esta operación no funcione correctamente. Si desea información sobre los sistemas operativos compatibles, consulte el sitio web de Roland.

Nota

- Antes de establecer conexiones con otros equipos, baje el volumen de todos los aparatos y apáguelos para evitar averías o daños en altavoces y demás equipos.
- Mediante USB solo se pueden transmitir o recibir datos MIDI.
- El cable USB no está incluido. Consulte al distribuidor de su JUNO-Di.
- Encienda el JUNO-Di antes de iniciar la aplicación MIDI en el ordenador. No encienda ni apague el JUNO-Di con la aplicación MIDI abierta.

Instalación del driver USB en el ordenador

MEMO

Para utilizar el software del CD-ROM incluido, debe instalar el driver USB.

El driver se encuentra en el CD-ROM incluido con el JUNO-Di. También puede descargarlo del sitio web de Roland.

Sitio web de Roland:

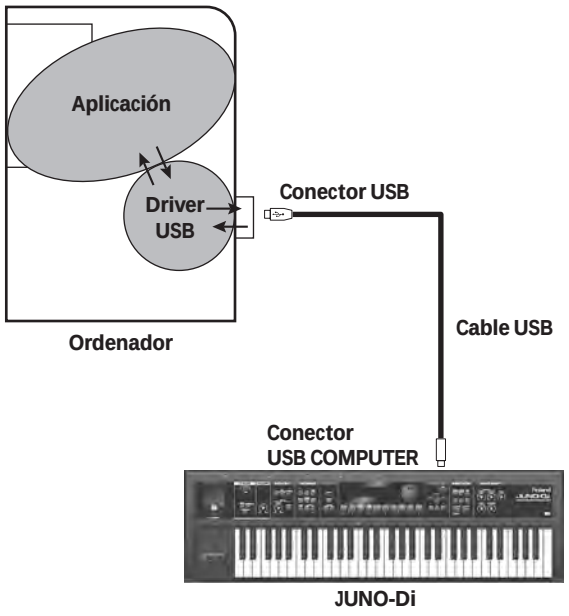
http://www.roland.com/

El procedimiento de instalación y el driver correcto dependen del sistema empleado. Lea atentamente el archivo Readme del CD-ROM antes de continuar.

¿Qué es el driver MIDI USB?

El driver MIDI USB es un elemento de software que envía datos entre la aplicación del ordenador (por ejemplo, software secuenciador) y el JUNO-Di cuando ambos equipos están conectados mediante un cable USB.

El driver USB envía datos de la aplicación al JUNO-Di y viceversa.



Especificación del driver USB

A continuación se explica cómo especificar el driver USB empleado cuando el JUNO-Di está conectado al ordenador mediante la toma USB COMPUTER.

MEMO

El valor de fábrica es “VENDER”. Si utiliza el driver USB incluido en el CD-ROM o descargado del sitio web de Roland, no necesita modificar este ajuste.

NOTA

Si desea modificar este ajuste, desconecte antes el cable USB.

1. Pulse el botón [MENU].

Se mostrará la pantalla "MENU".

2. Use los botones [▲] [▼] para seleccionar "SYSTEM" y después pulse el botón [ENTER].

Se mostrará la pantalla de ajustes.

3. Use los botones [▲] [▼] para seleccionar "MIDI" y después pulse el botón [ENTER].

4. Use los botones [▲] [▼] para seleccionar "USB Driver" y después pulse el botón [ENTER].

5. Gire el dial para seleccionar el driver.

Valor	Descripción
VENDER	Seleccione esta opción si desea usar el driver USB incluido en el CD-ROM o descargado del sitio web de Roland.
GENERIC	Seleccione esta opción si desea usar un driver USB incluido en el sistema operativo de su ordenador.

6. Pulse el botón [EXIT] para salir de la pantalla de ajustes.

De este modo se guarda el ajuste.

7. Apague el equipo y vuelva a encenderlo.

NOTA

Después de cambiar y guardar el ajuste "USB Driver", apague el equipo y vuelva a encenderlo para que el sistema funcione correctamente.

Conexión del JUNO-Di al ordenador

1. Instale el driver USB en el ordenador.

Consulte "Instalación del driver USB en el ordenador".

2. Si es preciso, defina el driver USB oportuno en el JUNO-Di.

Si necesita modificar este ajuste, consulte "Especificación del driver USB".

MEMO

El valor de fábrica es “VENDER”. Si utiliza el driver USB incluido en el CD-ROM o descargado del sitio web de Roland, no necesita modificar este ajuste.

3. Use un cable USB (no incluido) para conectar el JUNO-Di al ordenador.

Uso de los programas JUNO-Di Editor/Librarian/Playlist Editor

Los programas incluidos JUNO-Di Editor/Librarian/Playlist Editor le permiten disfrutar del potencial íntegro del JUNO-Di.

"JUNO-Di Editor" le permite usar el ordenador para llevar a cabo una edición detallada de sonidos y otros ajustes no accesibles desde el panel frontal del JUNO-Di. Mediante la asignación de elementos a deslizadores y diales en la pantalla del ordenador, puede editar los ajustes de forma eficiente, gráfica e intuitiva.

Los patches de usuario creados con JUNO-Di Editor se pueden seleccionar mediante los botones de Tone del JUNO-Di. Los ajustes creados con JUNO-Di Editor para usar múltiples Tones a la vez se pueden seleccionar con el botón [PERFORM] del JUNO-Di.

El programa "JUNO-Di Librarian" permite gestionar desde el ordenador los parámetros del JUNO-Di en forma de biblioteca, lo que permite una gestión eficiente de Tones (patches), sets de ritmo y Performances.

El programa "Playlist Editor" permite crear playlists (listas de reproducción) para el reproductor de canciones (p. 71).

Puede crear una playlist para especificar el orden de las canciones de un repertorio para directo, y también para indicar el volumen de cada canción.

NOTA

El editor de playlists admite 999 canciones y 999 playlists, si bien el JUNO-Di solo admite 399 canciones y 399 playlists.

MEMO

Si desea información sobre el uso de estos programas, consulte el manual del programa en cuestión.

Instalación de los programas JUNO-Di Editor/Librarian/Playlist Editor en el ordenador

1. Inserte el "JUNO-Di CD-ROM" incluido en la unidad para CD-ROM del ordenador y haga doble clic en el icono del instalador en cuestión.

Usuarios de Macintosh

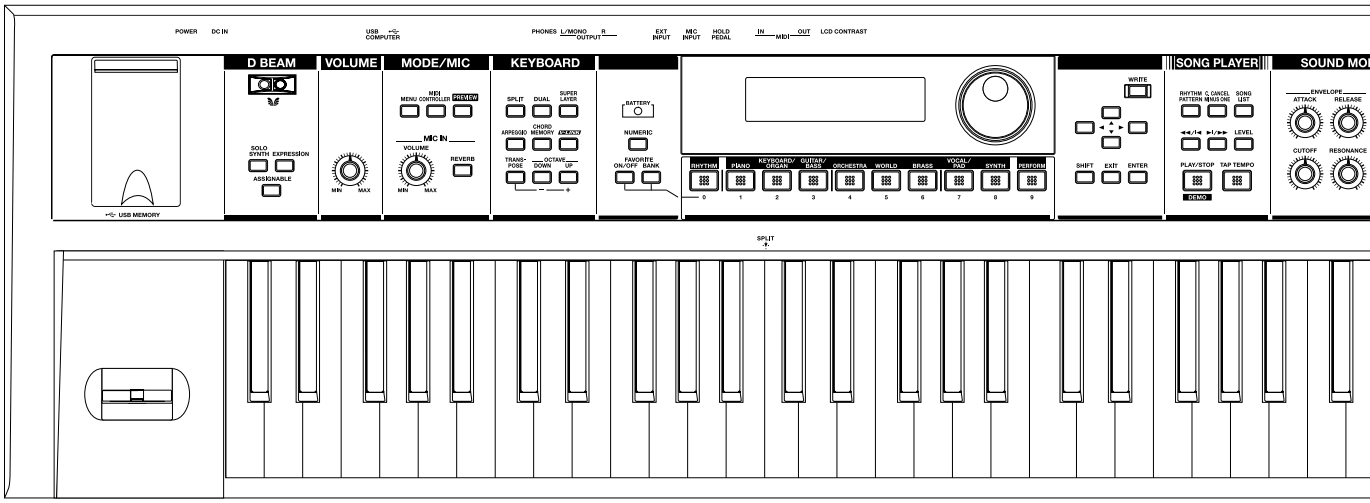
Carpeta	Editor	Driver	Playlist Editor
Icono	JUNO-Di Editor Installer.mpkg	JUNOSeries USBDriver.pkg	Playlist Editor Installer.pkg

Usuarios de Windows

Carpeta	Editor	DriverXP/Vista	Playlist Editor
Icono	setup(.exe)	setup(.exe)	setup(.exe)

Se inicia el instalador. Siga las instrucciones de instalación mostradas en la pantalla.

Apéndices


POWER
DC IN
USB COMPUTER
PHONES L/MONO OUTPUT R
EXT INPUT
MIC INPUT
HOLD PEDAL
IN MIDI OUT
LCD CONTRAST
D BEAM
VOLUME
MODE/MIC
KEYBOARD
SONG PLAYER
SOUND MO
SOLO SYNTH EXPRESSION
ASSIGNABLE
USB MEMORY
MIC IN
VOLUME
REVERB
BATTERY
NUMERIC
FAVORITE ON/OFF BANK
WRITE
SHIFT
EXIT
ENTER
PLAY/STOP
TAP TEMPO
DEMO
ENVELOPE
ATTACK
RELEASE
CUTOFF
RESONANCE
SPLIT

Solución de problemas

Si el JUNO-Di funciona de forma anómala, compruebe en primer lugar las siguientes cuestiones. Si esto no resuelve el problema, póngase en contacto con su distribuidor o con el centro de servicios de Roland más cercano.

* Si se muestra algún mensaje en la pantalla durante una operación, consulte “Mensajes de error” (p. 92).

Problemas relacionados con el JUNO-Di en su conjunto

P No se enciende.

R Compruebe los siguientes puntos:

- Compruebe que el adaptador de CA del JUNO-Di esté bien conectado a la toma de CA y al conector de corriente del panel trasero, y que el propio adaptador esté bien conectado a su cable (p. 17).
- Si utiliza pilas, desconecte el adaptador de CA del JUNO-Di. Si se han instalado pilas, al conectar o desconectar el cable de corriente de la toma, o bien al conectar o desconectar el enchufe de DC del adaptador de CA con el JUNO-Di encendido, este equipo se apagará.

Problemas relacionados con el sonido

P No suena.

R Compruebe los siguientes puntos:

- ¿Están encendidos los amplificados o altavoces conectados?
- ¿Está el dial [VOLUME] bajado al mínimo?
- ¿Ha establecido correctamente todas las conexiones?
- ¿Se oye algo a través de los auriculares?
  Si se oye sonido a través de los auriculares, es posible que los cables de conexión estén dañados o que se hayan averiado los altavoces o la mesa de mezclas. Vuelva a comprobar los cables y el sistema de amplificación y mesa de mezclas.
- Si no se oye nada al tocar el teclado, compruebe si el interruptor Local Switch está en OFF.
  Asegúrese de que el ajuste Local Switch esté activado (p. 76).
- ¿Es posible que el nivel del Tone (patch) sea demasiado bajo?
  Compruebe el ajuste del nivel.
- El ajuste del nivel de la parte puede ser demasiado bajo.
  Compruebe el nivel de todas las partes (p. 60).
- ¿Son correctos los ajustes de efectos?
  Compruebe si los ajustes de efectos están en ON u OFF (p. 61).
  Utilice además el software "JUNO-Di Editor" incluido para comprobar el nivel de los efectos y otros ajustes.
- ¿Es posible que el volumen se haya bajado accionando un pedal, con el controlador del D Beam o mediante mensajes MIDI (de volumen o expresión) recibidos de un equipo MIDI externo?

P Una parte concreta no suena.

R Compruebe los siguientes puntos:

- ¿Ha bajado el nivel de volumen de esa parte?
  Compruebe el nivel de todas las partes (p. 60).
- Use el software "JUNO-Di Editor" incluido para comprobar los siguientes ajustes.
  ¿Es posible que el interruptor del teclado esté en OFF?
  Active el interruptor del teclado.

  ¿Es posible que esa parte esté enmudecida?
  Defina el parámetro Mute en "OFF".

P Algunos rangos tonales no suenan.

R Use "JUNO-Di Editor" para comprobar los siguientes ajustes.

- ¿Ha establecido un rango restringido de notas?
  Si un rango de notas concreto no suena, compruebe los ajustes Key Range del Patch Tone o de la parte de la Performance.
- Rango de teclas de Tone
  VELOCITY & KEY RANGE PATCH KEY RANGE LOWER/UPPER
- Rango de teclas de partes
  PERFORM KEYBOARD RANGE LOWER/UPPER

P El sonido está distorsionado.

R Compruebe los siguientes puntos:

- ¿Se está aplicando un efecto que distorsiona el sonido?
  Si el sonido de un Tone (patch) o de una parte está distorsionado, baje el volumen de dicha parte o Tone.
- Si todos los sonidos están distorsionados, baje el volumen con el dial [VOLUME].
- ¿Es posible que la ganancia de salida sea demasiado alta?
  Compruebe el ajuste del sistema “SOUND” (p. 75).

P El tono es incorrecto.

R Compruebe los siguientes puntos:

- ¿Está el JUNO-Di afinado incorrectamente?
  Compruebe el ajuste "Master Tune" (p. 75).
- ¿Es posible que el tono haya cambiado mediante operaciones de pedal o mensajes de Pitch Bend recibidos desde un equipo MIDI externo?
- Use el software "JUNO-Di Editor" incluido para comprobar los siguientes ajustes.
  ¿Ha definido los parámetros Coarse y Fine de cada parte?
  Compruebe el ajuste de los parámetros Coarse y Fine.

P El sonido se corta.

R Use el software "JUNO-Di Editor" incluido para comprobar los siguientes ajustes.

- El sonido se interrumpe si se usan más de 128 voces a la vez.
- Reduzca el número de Tones que está tocando.
- Aumente el ajuste Voice Reserve de las partes que no desee perder.

P Cuando toco el teclado, las notas no dejan de sonar.

R ¿Está invertida la polaridad del Hold Pedal?
Compruebe el ajuste del parámetro "Polarity" de la función "Hold Pedal" (p. 76).

P No puedo seleccionar algunos sonidos.

R Si utiliza el software "JUNO-Di Editor" incluido para establecer el valor "NO ASSIGN" para la categoría de ese patch, no podrá seleccionarlo desde el panel del JUNO-Di.

P El sonido se corta cuando cambio de Tone (patch) en modo Patch.

R Aunque puede aplicar una amplia gama de multiefectos del JUNO-Di, al cambiar de Tone (patch) también se cambia el tipo de multiefecto aplicado.
En este caso, pueden surgir discrepancias entre el sonido producido y el tipo de multiefecto, lo que puede provocar que algunos sonidos no se correspondan con la selección realizada. Por tanto, los sonidos producidos al cambiar de Tone (patch) pueden quedar enmudecidos cuando se usan los ajustes de fábrica. En algunos casos, como cuando no se usan multiefectos que influyan significativamente en el sonido, puede activar (ON) el parámetro Patch Remain para cambiar de patch sin que se enmudezcan los sonidos. Use el software "JUNO-Di Editor" incluido para comprobar el ajuste Patch Remain.

P Al cambiar de Tone (patch) en modo Patch, el volumen y otros parámetros definidos mediante Control Change se reinician.

R Active (ON) el parámetro Patch Remain. Los mensajes Control Change recibidos son ejecutados incluso después de cambiar de patch. Por ello, incluso al cambiar un Tone (patch) cuyo nivel es bajado al mínimo mediante un mensaje de volumen de Control Change, el nivel permanece invariable. Use el software "JUNO-Di Editor" incluido para comprobar el ajuste Patch Remain.

P Si el valor de Delay Time del Tone está fijado con una nota, ¿no cambia el tiempo de delay más allá de una longitud fija cuando se ralentiza el tempo?

R Use el software "JUNO-Di Editor" incluido para comprobar los siguientes ajustes.
El parámetro Delay Time del Tone tiene un valor máximo admisible. Por tanto, si el ajuste de tiempo se especifica con un valor de nota y se ralentiza el tempo, se puede alcanzar este valor máximo admisible, y no es posible superarlo. El límite superior de tiempo es el valor máximo que se puede establecer sin usar el valor numérico del tiempo.

P Fijo el valor de Pan de un Tone (patch) completamente a un lado, pero el sonido sigue saliendo por el otro canal.

R Los efectos internos del JUNO-Di son estéreo. Por tanto, si ha aplicado efectos a un Tone (patch), podrá escuchar el sonido del efecto en ambos canales, aunque el valor de Pan determine lo contrario.

P A veces toco un legato pero el tono no sube.

R Use "JUNO-Di Editor" para comprobar los siguientes ajustes.
Cuando el parámetro Legato Switch está en "ON" y el parámetro Legato Retrigger está en "OFF", si mantiene pulsadas las teclas del registro agudo para tocar un legato, se puede superar el límite superior del tono de la onda, lo que hace que el tono no suba todo lo esperado, deteniéndose en un punto determinado. Además, si se utilizan distintos límites superiores de tono para las ondas de un Tone (patch) que emplea múltiples Tones, puede que deje de oírse en MONO. Al realizar cambios notables de tono, active el parámetro Legato Retrigger (ON).

P Las notas suenan de forma extraña en los registros más agudos del teclado.

R En ocasiones, al tocar las teclas más agudas del teclado del JUNO-Di, el sonido puede detenerse, o el tono puede dejar de subir. En el caso de algunas teclas, puede que el sonido sea intermitente. Eso suele ocurrir cuando se supera el límite superior del tono del JUNO-Di, y este problema no se produce en los rangos más habituales. En cualquier caso, no se trata de una avería.

P El mismo Tone (patch) suena distinto cuando lo escucho en modo Performance.

R Use "JUNO-Di Editor" para comprobar los siguientes ajustes.
En modo Performance, los parámetros de cada parte del Performance pueden aplicar otros cambios en algunos parámetros (como el panorama, la octava y el filtro) en relación a los ajustes indicados por el patch. Por tanto, los Tones (patches) de una Performance pueden sonar distinto a como lo hacen en modo Patch.
Además, aunque un Tone (patch) puede incluir Tones creados con multiefectos, los multiefectos usados en modo Performance pueden diferir de los activados por el Tone (patch). Compruebe el ajuste de los multiefectos de la Performance, y también los de Chorus y Reverb.

P No puedo tocar arpegios.
El patrón rítmico no suena.

R ¿Es posible que el ajuste del sistema “Sync Mode” (p. 76) esté definido como "SLAVE"?
Si "Sync Mode" está definido como "SLAVE", el JUNO-Di necesita recibir mensajes de reloj MIDI de un equipo externo.
Si no está sincronizando el JUNO-Di con un equipo externo, defina "Sync Mode" como "MASTER".

Problemas relacionados con efectos

P Los efectos no se aplican.

R Compruebe los siguientes puntos:

- ¿Es posible que el interruptor del efecto esté en OFF?
  Compruebe el estado ON/OFF de cada efecto (p. 61).
- ¿Son correctos los diversos ajustes de efectos? (p. 61)

  Use "JUNO-Di Editor" para comprobar los siguientes ajustes.
- En modo Performance, ¿está definido el ajuste Output Assign de cada parte como "MFX"?
  En algunos casos, como en "064: GM2 Template", el ajuste Output Assign no viene definido de fábrica como "MFX".
- Si el nivel de envío de cada efecto está definido como 0, no se aplicará el efecto. Compruebe los ajustes.
- Incluso si los niveles de envío de cada efecto no están definidos como 0, los efectos no se aplican cuando se ha definido como 0 cualquier de los siguientes ajustes del multiefecto: Output Level, Chorus Level o Reverb Level. Compruebe estos ajustes.

P La Modulación u otro controlador están siempre activados.

R Use "JUNO-Di Editor" para comprobar los siguientes ajustes.
Compruebe los ajustes de Matrix Controller.
El JUNO-Di permite usar el Matrix Control para controlar Tones (patches) en tiempo real. Matrix Control funciona como fuente de control de los mensajes Control Change y de otros mensajes MIDI recibidos por el JUNO-Di, y aplica cambios a los diversos parámetros de Tone (patch) en función de dichos mensajes.
En función de estos ajustes, el JUNO-Di puede estar respondiendo a los mensajes MIDI enviados por equipos MIDI externos, lo que puede provocar que los Tones (patches) suenen de forma diferente a la esperada.

P Subo el nivel de envío de chorus o reverb de cada parte de una Performance, pero el efecto no se aplica con suficiente intensidad.

R Use "JUNO-Di Editor" para comprobar los siguientes ajustes.
Aunque puede establecer ajustes de nivel de envío del chorus y la reverb de forma selectiva para cada parte de una Performance, estos valores solo establecen el límite superior de los niveles de Chorus Send y Reverb Send del Tone (patch) empleado. Del mismo modo, incluso si establece el valor máximo de 127, si se baja el nivel de envío del Tone (patch) activo, esta acción carecerá de efecto. Además, se pueden emplear distintos ajustes de nivel de Chorus Send y Reverb Send de Tone (patch) en función de si se emplean multiefectos o no.

P Cuando uso Matrix Control u otros medios similares para controlar el LFO, suenan ruidos al cambiar el parámetro Pan bruscamente.

R Use "JUNO-Di Editor" para comprobar los siguientes ajustes.
Reduzca la velocidad de cambio (LFO Rate).
Debido al procesamiento especializado empleado para el parámetro Pan, que modifica el nivel de volumen en cada lado del estéreo, los movimientos súbitos del Pan que provocan cambios rápidos en estos niveles generan cambios notables de volumen, que pueden traducirse en ruido audible.

P He seleccionado el multiefecto 43: DELAY u otro valor de tiempo de delay con un valor de nota, y después he bajado el tempo. ¿Por qué no cambia el tiempo de delay más allá de una longitud fija?

R Estos ajustes de tiempo de delay tienen un límite superior. Si este valor es superado al bajar el tempo, el valor superior no puede superar dicho máximo. El límite superior de tiempo es el valor máximo que se puede establecer sin usar el valor numérico del tiempo.

Problemas relacionados con el almacenamiento de datos

P Una Performance no suena como fue grabada.

R Si ha modificado los ajustes de un Tone (patch) empleado por una Performance, o si el patch temporal de la Performance se ha modificado mediante un equipo MIDI externo, estos Tones (patches) también deben ser guardados.
Si los Tones (patches) empleados por una Performance han sido editados al grabar esa Performance, el JUNO-Di mostrará un mensaje en el que se le pregunta si desea descartar estos patches. En tal caso, guarde en primer lugar el Tone (patch) o el set de ritmo, y después vuelva a guardar la Performance (p. 62).

P Los Tones (patches) no suenan como fueron grabados.

R La operación de guardado no permite guardar Tones (patches) con los cambios realizados en modo Patch mediante mensajes Control Change de un equipo MIDI externo.

Problemas relacionados con canciones

P No se muestran las playlists (listas de reproducción).

R Esto puede deberse a los siguientes motivos:

- Es posible que no se muestren las playlists si el usuario añade, elimina o modifica directamente datos de canciones de la carpeta PLAYLIST sin usar Playlist Editor.
- Por algún motivo, el JUNO-Di no reconoce la memoria USB.
- Es posible que la memoria USB no esté formateada correctamente. El JUNO-Di es compatible con memorias USB con formato FAT. Si se ha formateado la memoria USB con otro método, vuelva a formatearla en FAT.

P No se muestran las canciones.

R Esto puede deberse a los siguientes motivos:

- ¿Se encuentran las canciones en el directorio raíz?
  Incluso si coloca una canción en una carpeta de nueva creación, no aparecerá en el JUNO-Di.
- Es posible que no se muestren las canciones si el usuario añade, elimina o modifica directamente sus datos en la carpeta PLAYLIST sin usar Playlist Editor.
- Es posible que la memoria USB no esté formateada correctamente. El JUNO-Di es compatible con memorias USB con formato FAT. Si se ha formateado la memoria USB con otro método, vuelva a formatearla en FAT.

P Las canciones no se reproducen.

R Esto puede deberse a los siguientes motivos:

- El JUNO-Di no admite canciones (archivos de audio) cuya tasa de muestreo sea distinta de 44,1 kHz.
- El tipo de archivo de la canción no es compatible con el JUNO-Di.
- El archivo puede estar dañado.
- No es posible reproducir canciones si el usuario añade, elimina o modifica directamente sus datos en la carpeta PLAYLIST sin usar Playlist Editor.

P No se oye el playback.

R Compruebe los siguientes puntos:

- Ajuste del dial [VOLUME]
- Valor de LEVEL mostrado al pulsar el botón [LEVEL] (p. 72 y p. 74).
- Ajuste de Minus-one (p. 76)

Problemas relacionados con el MIDI y equipos externos

P Un dispositivo MIDI conectado no emite sonido.

R Compruebe los siguientes puntos:

- ¿Está configurado el instrumento para transmitir mensajes MIDI?
- En modo Patch
  Valor de “Patch Rx/Tx Ch” del ajuste del sistema “MIDI” (p. 76)
- En modo Performance
  Use "JUNO-Di Editor" para comprobar los siguientes ajustes.
  Interruptor del teclado
  No se transmiten los mensajes MIDI de las partes cuyo interruptor de teclado está desactivado.

P No se reciben los mensajes exclusivos.

R ¿Coincide el identificador de equipo (Device ID) del equipo transmisor con el del JUNO-Di?
El identificador debe ser "17".

P El set de ritmo del JUNO-Di no suena cuando conecto un secuenciador externo o un teclado MIDI en MIDI IN.

R Compruebe que coincidan el canal de transmisión MIDI del equipo MIDI externo y el canal de recepción MIDI del JUNO-Di. En modo Patch, el parámetro Kbd Patch RX/TX Channel determina el canal de recepción MIDI del JUNO-Di. Los datos de Performance del set de ritmo suelen recibirse a través del canal MIDI 10.

P Los diales y otros controles no afectan al sonido cuando utilizo un software secuenciador.

R En el caso de algunos secuenciadores, los mensajes System Exclusive no se transmiten mediante la función Thru. Si usa uno de estos programas y desea grabar estos mensajes, active estos parámetros:

- En modo Patch
  Ajuste “Local Switch” (p. 76).
- En modo Performance
  Use el software "JUNO-Di Editor" incluido para comprobar los ajustes de interruptor de teclado.

P Cuando aumento (48) el parámetro Bend Range de un Tone (patch), el tono no sube lo suficiente, incluso cuando se recibe un mensaje MIDI de Pitch Bend.

R Aunque el parámetro Bend Range de un patch se puede definir con cualquier valor comprendido entre 0 y 48, al usar determinadas ondas en las que el tono se sube (en dirección +), el tono puede dejar de subir en un punto concreto. Aunque el valor 12 está garantizado para el límite superior de los tonos subidos, tenga cuidado al usar valores superiores para Bend Range.

P El sonido del micrófono es demasiado débil o inaudible.

R Compruebe los siguientes puntos:

- ¿Ha conectado el cable del micrófono correctamente?
  Compruebe la conexión.
- ¿Es posible que haya conectado un micro de condensador?
  El JUNO-Di no admite micrófonos de condensador.
- Es posible que el nivel del micro esté bajado.
  ¿Es posible que el dial MIC IN [VOLUME] del panel frontal esté bajado?
- ¿Es posible que el ajuste del sistema "MIC IN SETTINGS" del "Mic Mode" esté definido como "VOCODER"?
  Si está definido como “VOCODER”, solo podrá usar un micrófono si el tipo de efecto aplicado es “VOCODER” (p. 76).

P El volumen del instrumento conectado al JUNO-Di es demasiado bajo.

R ¿Utiliza un cable de conexión con resistencia?
Emplee un cable de conexión sin resistencia.

Problemas relacionados con memorias USB

P No se detecta la memoria USB.
No se muestran los archivos.

R Compruebe el formato de su memoria USB.
El JUNO-Di es compatible con memorias USB con formato FAT. Si se ha formateado la memoria USB con otro método, vuelva a formatearla en FAT.

P No puedo hacer copias de seguridad en una memoria USB.

R Compruebe los siguientes puntos:

- ¿Es posible que la memoria USB esté protegida contra escritura?
- ¿Hay espacio libre suficiente en la memoria USB?

Mensajes de error

Se muestra un mensaje de error cuando se realiza una operación incorrecta o cuando el procesamiento no se ha podido realizar como lo ha especificado el usuario.
Consulte la explicación del mensaje de error en cuestión y realice la acción oportuna.

Mensaje	Significado	Acción
USB Mem Not Ready!	La memoria USB no está conectada.	Conecte la memoria USB.
Read Error!	Error en carga de datos desde memoria USB.	Asegúrese de que la memoria USB esté conectada correctamente.
	El archivo puede estar dañado.	No use este archivo.
	Este archivo no se puede cargar porque su formato no es correcto.	No use este archivo.
	No se ha encontrado el archivo en cuestión en la memoria USB.	Compruebe que la memoria USB contiene dicho archivo.
Write Error!	Error en escritura de datos en memoria USB.	Asegúrese de que la memoria USB esté conectada correctamente.
	Los datos no se pueden escribir porque la memoria USB no tiene espacio libre disponible.	Elimine archivos innecesarios en la memoria USB. También puede usar otra memoria USB que sí tenga espacio disponible.
	El archivo o la propia memoria USB están protegidos contra escritura.	Asegúrese de que el archivo y la memoria USB no estén protegidos contra escritura.
Incorrect File!	Este archivo es incompatible con el JUNO-Di.	No use este archivo.
	Esta canción no se ha transferido desde Playlist Editor a la memoria USB.	Seleccione la transferencia de la canción desde Playlist Editor y vuelva a transferir los datos a la memoria USB.
	La reproducción no es posible porque ha superado el número máximo de canciones admitidas por el JUNO-Di.	El JUNO-Di admite hasta 99 canciones en el directorio raíz, y un total de 399 canciones entre todas las playlists.
Sys Mem Damaged!	Es posible que el contenido de la memoria de sistema esté dañado.	Ejecute una restauración de valores de fábrica (Factory Reset). Si esto no resuelve el problema, póngase en contacto con su distribuidor o con el centro de servicios de Roland más cercano.
MIDI Buffer Full!	Se ha recibido un volumen inusualmente grande de datos MIDI, y su procesamiento ha sido imposible.	Reduzca la cantidad de mensajes MIDI que se están transmitiendo.
MIDI Offline!	Se ha interrumpido la conexión MIDI IN.	Compruebe que no haya ningún problema con el cable MIDI conectado a la entrada MIDI IN del JUNO-Di. Compruebe también que dicho cable no esté desconectado.
Now Playing!	El reproductor de canciones está en reproducción.	Interrumpa la reproducción o espere a que termine.
Battery Low!	Las pilas están casi gastadas.	Recargue las pilas o use un adaptador de CA.
No More Favorites!	No ha registrado más favoritos.	Compruebe el número del favorito seleccionado en este momento y la dirección (“FAV-UP” o “FAV-DOWN”) asignada al pedal (p. 76).

Lista de efectos

Parámetros de multiefectos (MFX1–3, MFX)

El módulo multiefectos presenta 79 tipos distintos de efectos. Algunos consisten en dos o más efectos diferentes conectados en serie.

FILTER (10 tipos)		
01	EQUALIZER	P.94
02	SPECTRUM	P.94
03	ISOLATOR	P.94
04	LOW BOOST	P.94
05	SUPER FILTER	P.95
06	STEP FILTER	P.95
07	ENHANCER	P.95
08	AUTO WAH	P.95
09	HUMANIZER	P.95
10	SPEAKER SIMULATOR	P.95
MODULATION (12 tipos)		
11	PHASER	P.95
12	STEP PHASER	P.96
13	MLT STAGE PHASER	P.96
14	INFINITE PHASER	P.96
15	RING MODULATOR	P.96
16	STEP RING MOD	P.96
17	TREMOLO	P.96
18	AUTO PAN	P.96
19	STEP PAN	P.97
20	SLICER	P.97
21	ROTARY	P.97
22	VK ROTARY	P.97
CHORUS (12 tipos)		
23	CHORUS	P.97
24	FLANGER	P.97
25	STEP FLANGER	P.97
26	HEXA-CHORUS	P.97
27	TREMOLO CHORUS	P.97
28	SPACE-D	P.98
29	3D CHORUS	P.98
30	3D FLANGER	P.98
31	3D STEP FLANGER	P.98
32	2BAND CHORUS	P.98
33	2BAND FLANGER	P.98
34	2BAND STEP FLNGR	P.98
DYNAMICS (8 tipos)		
35	OVERDRIVE	P.98
36	DISTORTION	P.98
37	VS OVERDRIVE	P.99
38	VS DISTORTION	P.99
39	GUITAR AMP SIM	P.99
40	COMPRESSOR	P.99
41	LIMITER	P.99
42	GATE	P.99

DELAY (13 tipos)		
43	DELAY	P.99
44	LONG DELAY	P.99
45	SERIAL DELAY	P.100
46	MODULATION DELAY	P.100
47	3TAP PAN DELAY	P.100
48	4TAP PAN DELAY	P.100
49	MULTI TAP DELAY	P.100
50	REVERSE DELAY	P.100
51	SHUFFLE DELAY	P.100
52	3D DELAY	P.100
53	ANALOG DELAY	P.101
54	ANALOG LONG DELAY	P.101
55	TAPE ECHO	P.101
LO-FI (5 tipos)		
56	LOFI NOISE	P.101
57	LOFI COMPRESS	P.101
58	LOFI RADIO	P.101
59	TELEPHONE	P.101
60	PHONOGRAPH	P.101
PITCH (3 tipos)		
61	PITCH SHIFTER	P.101
62	2VOI PCH SHIFTER	P.102
63	STEP PCH SHIFTER	P.102
REVERB (2 tipos)		
64	REVERB	P.102
65	GATED REVERB	P.102
COMBINATION (12 tipos)		
66	OD CHORUS	P.102
67	OD FLANGER	P.102
68	OD DELAY	P.102
69	DST CHORUS	P.102
70	DST FLANGER	P.102
71	DST DELAY	P.103
72	ENH CHORUS	P.103
73	ENH FLANGER	P.103
74	ENH DELAY	P.103
75	CHORUS DELAY	P.103
76	FLANGER DELAY	P.103
77	CHORUS FLANGER	P.103
PIANO (1 tipo)		
78	SYMPATHETIC RESO	P.103
VOCODER (1 tipo)		
79	VOCODER	P.103

Acerca del valor Note (nota)

Algunos ajustes de efecto (como Rate o Delay Time) pueden configurarse en función de un valor de nota. El valor de nota del ajuste actual se muestra después del valor numérico.

* Si Rate es un valor de nota, la modulación se sincronizará con el tempo al reproducir datos de canciones SMF.

Notas:

	Tresillo de semifusas		Semifusa		Tresillo de fusas
	Fusa		Tresillo semicorcheas		Fusa con puntillo
	Semicorchea		Tresillo de corcheas		Semicorchea puntillo
	Corchea		Tresillo de negras		Corchea c/puntillo
	Negra		Tresillo de blancas		Negra con puntillo
	Blanca		Tresillo de redondas		Blanca con puntillo
	Redonda		Tresillo red. dobles		Redonda c/puntillo
	Redonda doble				

NOTA

Si especifica el tiempo de delay como una nota, al ralentizar el tempo no se modificará el tiempo de delay por encima de cierta duración. Esto se debe a que el tiempo de delay tiene un límite superior; si se especifica con una nota y se ralentiza el tempo hasta alcanzar este límite superior, el tiempo de delay no podrá modificarse por encima de dicho límite. Este límite superior es el valor máximo asignable al determinar el tiempo de delay como un valor numérico.

Chorus Send y Reverb Send

El nivel de chorus y reverb aplicado al sonido procesado por el multiefecto depende de los ajustes "Cho Send Level" y "Rev Send Level" del parámetro "Effect Edit".

Si desea más detalles, consulte “Edición de efectos (MFX/Chorus/Reverb) (Effect Edit)” (p. 61).

01: EQUALIZER

Se trata de un ecualizador estéreo de tres bandas (graves, medios y agudos).

Elemento	Valor	Descripción
Low Gain	-15–+15 dB	Ganancia del rango de graves
Mid Gain	-15–+15 dB	Ganancia del rango de medios
High Gain	-15–+15 dB	Ganancia del rango de agudos
Level	0–127	Nivel de salida

02: SPECTRUM

Se trata de un espectro estéreo. El espectro es un tipo de filtro que modifica el timbre realzando o atenuando el nivel en determinadas frecuencias.

Elemento	Valor	Descripción
Band (250Hz)	-15–+15 dB	Ganancia de cada banda de frecuencias
Band (1000Hz)		
Band (4000Hz)		
Level	0–127	Nivel de salida

03: ISOLATOR

Es un ecualizador que corta el volumen notablemente, lo cual permite añadir un efecto especial al sonido, reduciendo el volumen en distintos rangos.

Elemento	Valor	Descripción
Boost/ Cut Low	-60–+4 dB	Estos ajustes realzan y recortan cada uno de los rangos de agudos, medios y graves. Con -60 dB, el sonido es inaudible. 0 dB equivale al nivel de entrada del sonido.
Boost/ Cut Mid		
Boost/ Cut High		
Level	0–127	Nivel de salida

04: LOW BOOST

Realza el volumen de las frecuencias más bajas, brindando graves potentes.

Elemento	Valor	Descripción
Boost Gain	0–+12 dB	Grado de realce de los graves
Level	0–127	Nivel de salida

05: SUPER FILTER

Este filtro presenta una inclinación muy brusca. La frecuencia de corte se puede modificar.

Elemento	Valor	Descripción
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Tipo de filtro Rango de frecuencias que pasarán por cada filtro **LPF:** frecuencias por debajo del corte **BPF:** frecuencias de la zona del corte **HPF:** frecuencias por encima del corte **NOTCH:** frecuencias no correspondientes a la zona del corte
Filter Cutoff	0–127	Valor de la frecuencia de corte del filtro Al aumentar este ajuste, la frecuencia de corte sube.
Level	0–127	Nivel de salida

06: STEP FILTER

La frecuencia de corte de este filtro se puede modular por pasos. Se puede especificar el patrón que regirá la modificación de la frecuencia de corte.

Elemento	Valor	Descripción
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Tipo de filtro Rango de frecuencias que pasarán por cada filtro **LPF:** frecuencias por debajo del corte **BPF:** frecuencias de la zona del corte **HPF:** frecuencias por encima del corte **NOTCH:** frecuencias no correspondientes a la zona del corte
Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Tasa de modulación
Level	0–127	Nivel de salida

07: ENHANCER

Controla la estructura de armónicos de las frecuencias agudas, añadiendo chispa y tensión al sonido.

Elemento	Valor	Descripción
Low Gain	-15–+15 dB	Ganancia del rango de graves
High Gain	-15–+15 dB	Ganancia del rango de agudos
Level	0–127	Nivel de salida

08: AUTO WAH

Controla un filtro cíclicamente para crear cambios repetitivos en el timbre.

Elemento	Valor	Descripción
Polarity	UP, DOWN	Determina la dirección en la que variará la frecuencia cuando se module el filtro de wah-wah automático. **UP:** el filtro cambiará hacia una frecuencia más alta. **DOWN:** el filtro cambiará hacia una frecuencia más baja.
Level	0–127	Nivel de salida

09: HUMANIZER

Añade una textura de vocal al sonido. El resultado es similar a la voz humana.

Elemento	Valor	Descripción
Vowel1	a, e, i, o, u	Selecciona la vocal.
Vowel2	a, e, i, o, u	
Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de cambio de vocal
Level	0–127	Nivel de salida

10: SPEAKER SIMULATOR

Emula el tipo de altavoz.

Elemento	Valor	Descripción
Speaker	(Consulte la tabla.)	Tipo de altavoz
Level	0–127	Nivel de salida

Especificaciones de cada tipo de altavoz

La columna Altavoz indica el diámetro de cada altavoz (en pulgadas) y el número de altavoces.

Tipo	Caja	Altavoz	Micrófono
SMALL 1	carcasa pequeña con fondo abierto	10	dinámico
SMALL 2	carcasa pequeña con fondo abierto	10	dinámico
MIDDLE	carcasa con fondo abierto	12 x 1	dinámico
JC-120	carcasa con fondo abierto	12 x 2	dinámico
BUILT-IN 1	carcasa con fondo abierto	12 x 2	dinámico
BUILT-IN 2	carcasa con fondo abierto	12 x 2	condensador
BUILT-IN 3	carcasa con fondo abierto	12 x 2	condensador
BUILT-IN 4	carcasa con fondo abierto	12 x 2	condensador
BUILT-IN 5	carcasa con fondo abierto	12 x 2	condensador
BG STACK 1	carcasa cerrada	12 x 2	condensador
BG STACK 2	carcasa cerrada grande	12 x 2	condensador
MS STACK 1	carcasa cerrada grande	12 x 4	condensador
MS STACK 2	carcasa cerrada grande	12 x 4	condensador
METAL STACK	cabezal doble grande	12 x 4	condensador
2-STACK	cabezal doble grande	12 x 4	condensador
3-STACK	cabezal triple grande	12 x 4	condensador

11: PHASER

Se añade al sonido original y se modula un sonido con cambio de fase.

Elemento	Valor	Descripción
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	Número de etapas del phaser
Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Mix	0–127	Nivel del sonido con fase modificada
Level	0–127	Nivel de salida

12: STEP PHASER

El efecto phaser variará gradualmente.

Elemento	Valor	Descripción
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	Número de etapas del phaser
Step Rate	0.10-20.00 Hz, nota	Tasa del cambio por pasos del efecto phaser
Mix	0–127	Nivel del sonido con fase modificada
Level	0–127	Nivel de salida

13: MLT STAGE PHASER

Empleando ajustes extremadamente altos en la diferencia de fases se obtiene un efecto de phaser profundo.

Elemento	Valor	Descripción
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE, 16-STAGE, 20-STAGE, 24-STAGE	Número de etapas de phaser
Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Mix	0–127	Nivel del sonido con fase modificada
Level	0–127	Nivel de salida

14: INFINITE PHASER

Un phaser que continúa subiendo y bajando la frecuencia de modulación del sonido.

Elemento	Valor	Descripción
Mode	1, 2, 3, 4	Los valores más altos generan un efecto de phaser más profundo.
Speed	-100–+100	Velocidad de ajuste ascendente o descendente de la frecuencia de modulación del sonido (+: ascendente / -: descendente)
Level	0–127	Volumen de salida

15: RING MODULATOR

Este efecto aplica una modulación de amplitud (AM) a la señal de entrada, produciendo sonidos similares a los de las campanas. También puede cambiar la frecuencia de modulación en respuesta a cambios en el volumen del sonido enviado al efecto.

Elemento	Valor	Descripción
Frequency	0–127	Ajusta la frecuencia a la que se aplica la modulación.
Level	0–127	Nivel de salida

16: STEP RING MOD (STEP RING MODULATOR)

Se trata de un modulador de anillo que emplea una secuencia de 16 pasos para modificar la frecuencia a la que se aplica la modulación.

Elemento	Valor	Descripción
Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Velocidad del ciclo de la secuencia de 16 pasos
Level	0–127	Volumen de salida

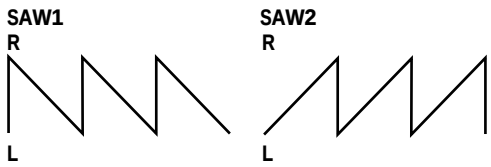
17: TREMOLO

Modula cíclicamente el volumen para añadir un efecto de trémolo al sonido.

Elemento	Valor	Descripción
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Onda de modulación **TRI:** onda triangular **SQR:** onda cuadrada **SIN:** onda sinusoidal **SAW1/2:** onda en diente de sierra
Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia del cambio
Level	0–127	Nivel de salida

18: AUTO PAN

Modula cíclicamente la ubicación estéreo del sonido.

Elemento	Valor	Descripción
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Onda de modulación **TRI:** onda triangular **SQR:** onda cuadrada **SIN:** onda sinusoidal **SAW1/2:** onda en diente de sierra
		
Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia del cambio
Level	0–127	Nivel de salida

19: STEP PAN

Emplea una secuencia de 16 pasos para modificar el panorama del sonido.

Elemento	Valor	Descripción
Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Velocidad del ciclo de la secuencia de 16 pasos
Level	0–127	Volumen de salida

20: SLICER

Este efecto aplica cortes sucesivos al sonido para transformarlo en una especie de frase de acompañamiento. Es especialmente efectivo con sonidos sostenidos.

Elemento	Valor	Descripción
Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Velocidad del ciclo de la secuencia de 16 pasos
Level	0–127	Nivel de salida

21: ROTARY

El efecto Rotary emula el sonido de los altavoces giratorios que solían emplearse en los órganos eléctricos del pasado.

Elemento	Valor	Descripción
Speed	SLOW, FAST	Modifica simultáneamente la velocidad de rotación de los rotores de las frecuencias agudas y graves. **SLOW:** ralentiza la rotación. **FAST:** acelera la rotación.
Slow Speed	0.05–10.00 Hz	Velocidad de rotación del ajuste SLOW
Fast Speed	0.05–10.00 Hz	Velocidad de rotación del ajuste FAST
Level	0–127	Nivel de salida

22: VK ROTARY

Este tipo ofrece una respuesta modificada del altavoz giratorio, con mayor realce de graves.

Se trata de un efecto Rotary adoptado del VK.

Elemento	Valor	Descripción
Speed	SLOW, FAST	Modifica simultáneamente la velocidad de rotación de los rotores de las frecuencias agudas y graves. **SLOW:** ralentiza la rotación. **FAST:** acelera la rotación.
Slow Speed	0.05–10.00 Hz	Velocidad de rotación del ajuste SLOW
Fast Speed	0.05–10.00 Hz	Velocidad de rotación del ajuste FAST
Level	0–127	Nivel de salida

23: CHORUS

Se trata de un chorus estéreo.

Elemento	Valor	Descripción
Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Depth	0–127	Profundidad de modulación
Level	0–127	Nivel de salida

24: FLANGER

Se trata de un flanger estéreo. (El LFO tiene la misma fase en izquierda y derecha.)
Produce una resonancia metálica que sube y baja como un jet despegando o aterrizando. Incluye un filtro que permite ajustar el timbre del sonido con flanger.

Elemento	Valor	Descripción
Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Depth	0–127	Profundidad de modulación
Level	0–127	Nivel de salida

25: STEP FLANGER

Se trata de un flanger cuyo tono cambia por pasos. La velocidad de cambio del tono se expresa con una nota o un valor a un tempo determinado.

Elemento	Valor	Descripción
Step Rate	0.10–20.00 Hz, nota	Tasa (periodo) de cambio de tono
Level	0–127	Nivel de salida

26: HEXA-CHORUS

Emplea un chorus de seis fases (seis capas de sonido con chorus) para dotar al sonido de riqueza y amplitud espacial.

Elemento	Valor	Descripción
Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Depth	0–127	Profundidad de modulación
Level	0–127	Nivel de salida

27: TREMOLO CHORUS

Se trata de un efecto de chorus con trémolo añadido (modulación cíclica del volumen).

Elemento	Valor	Descripción
Tremolo Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación del efecto de trémolo
Level	0–127	Nivel de salida

28: SPACE-D

Este chorus múltiple aplica modulación bifásica en estéreo.
Pese a que no da impresión de modulación, genera un efecto de chorus transparente.

Elemento	Valor	Descripción
Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Depth	0–127	Profundidad de modulación
Level	0–127	Nivel de salida

29: 3D CHORUS

Aplica un efecto 3D al sonido de chorus. El sonido de chorus se ubica 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.

Elemento	Valor	Descripción
Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Depth	0–127	Profundidad de modulación del efecto de chorus
Level	0–127	Nivel de salida

30: 3D FLANGER

Aplica un efecto 3D al sonido de flanger. El sonido de flanger se ubica 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.

Elemento	Valor	Descripción
Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Depth	0–127	Profundidad de modulación
Level	0–127	Nivel de salida

31: 3D STEP FLANGER

Aplica un efecto 3D al sonido de flanger por pasos. El sonido de flanger se ubica 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.

Elemento	Valor	Descripción
Step Rate	0.10–20.00 Hz, nota	Tasa (periodo) de cambio de tono
Level	0–127	Nivel de salida

32: 2 BAND CHORUS

Un chorus que permite aplicar un efecto independiente para frecuencias graves y agudas.

Elemento	Valor	Descripción
Low Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Tasa de modulación del sonido de chorus en frecuencias graves
High Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Tasa de modulación del sonido de chorus en frecuencias graves
Depth	0–127	Nivel de modulación del chorus
Level	0–127	Volumen de salida

33: 2 BAND FLANGER

Un flanger que permite aplicar un efecto independiente para frecuencias graves y agudas.

Elemento	Valor	Descripción
Low Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Tasa de modulación del sonido de flanger en frecuencias graves
High Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Tasa de modulación del sonido de flanger en frecuencias agudas
Depth	0–127	Nivel de modulación del flanger
Level	0–127	Volumen de salida

34: 2BAND STEP FLANGR

Un flanger por pasos que permite aplicar un efecto independiente para frecuencias graves y agudas.

Elemento	Valor	Descripción
Lo Stp Rate	0.10–20.00 Hz, nota	Velocidad del ciclo de pasos para el sonido de flanger en frecuencias graves
Hi Stp Rate	0.10–20.00 Hz, nota	Velocidad del ciclo de pasos para el sonido de flanger en frecuencias agudas
Level	0–127	Volumen de salida

35: OVERDRIVE

Crea una distorsión suave, similar a la producida por los amplificadores de válvulas de vacío.

Elemento	Valor	Descripción
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de amplificador de guitarra **SMALL:** amplificador pequeño **BUILT-IN:** amplificador integrado **2-STACK:** amplificador grande con cabezal doble **3-STACK:** amplificador grande con cabezal triple
Drive	0–127	Grado de distorsión También modifica el volumen.
Level	0–127	Nivel de salida

36: DISTORTION

Produce una distorsión más intensa que el efecto Overdrive (saturación).

Elemento	Valor	Descripción
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de amplificador de guitarra **SMALL:** amplificador pequeño **BUILT-IN:** amplificador integrado **2-STACK:** amplificador grande con cabezal doble **3-STACK:** amplificador grande con cabezal triple
Drive	0–127	Grado de distorsión También modifica el volumen.
Level	0–127	Nivel de salida

37: VS OVERDRIVE

Este efecto de saturación ofrece una distorsión potente.

Elemento	Valor	Descripción
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de amplificador de guitarra **SMALL:** amplificador pequeño **BUILT-IN:** amplificador integrado **2-STACK:** amplificador grande con cabezal doble **3-STACK:** amplificador grande con cabezal triple
Drive	0–127	Grado de distorsión También modifica el volumen.
Level	0–127	Nivel de salida

38: VS DISTORTION

Se trata de un efecto que ofrece una distorsión potente.

Elemento	Valor	Descripción
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de amplificador de guitarra **SMALL:** amplificador pequeño **BUILT-IN:** amplificador integrado **2-STACK:** amplificador grande con cabezal doble **3-STACK:** amplificador grande con cabezal triple
Drive	0–127	Grado de distorsión También modifica el volumen.
Level	0–127	Nivel de salida

39: GUITAR AMP SIM

Este efecto emula el sonido de un amplificador de guitarra.

Elemento	Valor	Descripción
Amp Type	JC-120, CLEAN TWIN, MATCH DRIVE, BG LEAD, MS1959I, MS1959II, MS1959I+II, SLDN LEAD, METAL 5150, METAL LEAD, OD-1, OD-2 TURBO, DISTORTION, FUZZ	Tipo de amplificador de guitarra
Amp Gain	LOW, MIDDLE, HIGH	Nivel de distorsión del previo del amplificador
Level	0–127	Nivel de salida

40: COMPRESSOR

Atenúa los niveles altos y realza los niveles bajos, suavizando las fluctuaciones del volumen.

Elemento	Valor	Descripción
Threshold	0–127	Ajusta el volumen que da inicio a la compresión.
Level	0–127	Nivel de salida

41: LIMITER

Comprime señales que superan un nivel de volumen concreto, evitando la distorsión.

Elemento	Valor	Descripción
Threshold	0–127	Ajusta el volumen que da inicio a la compresión.
Level	0–127	Nivel de salida

42: GATE

Recorta el delay de la reverberación de acuerdo con el volumen del sonido enviado al efecto. Úselo cuando desee crear una reducción de la caída de la reverberación con un sonido artificial.

Elemento	Valor	Descripción
Threshold	0–127	Nivel de volumen que provoca el cierre de la puerta.
Level	0–127	Nivel de salida

43: DELAY

Se trata de un delay estéreo.

Elemento	Valor	Descripción
Delay Time	0–1300 mseg, nota	Ajusta el tiempo previo a la escucha del delay.
Feedback	-98–+98%	Ajusta la proporción del delay que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del delay (W, con efecto)

44: LONG DELAY

Un delay de larga duración.

Se trata de un delay monoaural.

Elemento	Valor	Descripción
Delay Time	0-2600 mseg, nota	Tiempo de delay desde que se oye el sonido original hasta que se oye el delay.
Feedback	-98–+98%	Proporción del sonido de delay que debe volver a la entrada (los valores negativos invierten la fase).
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido original (D, sin efecto) y el sonido del delay (W, con efecto)

45: SERIAL DELAY

Este efecto conecta en serie dos unidades de delay.

Elemento	Valor	Descripción
Delay 1 Time	0-1300 mseg, nota	Tiempo de delay entre que se introduce el sonido en el delay 1 y se oye el delay.
Delay 2 Time	0-1300 mseg, nota	Tiempo de delay entre que se introduce el sonido en el delay 2 y se oye el delay.
Feedback	-98–+98%	Proporción del sonido de delay que debe volver a la entrada del delay (los valores negativos invierten la fase).
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido original (D, sin efecto) y el sonido del delay (W, con efecto)

46: MODULATION DELAY

Añade modulación al sonido retardado.

Elemento	Valor	Descripción
Delay Time	0-1300 mseg, nota	Ajusta el tiempo previo a la escucha del delay.
Feedback	-98–+98%	Ajusta la proporción del delay que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del delay (W, con efecto)

47: 3TAP PAN DELAY

Produce tres sonidos con delay: central, izquierdo y derecho.

Elemento	Valor	Descripción
Delay Time	0-860 mseg, nota	Ajusta la duración del delay desde el sonido original hasta que se oye el delay.
Feedback	-98–+98%	Ajusta la proporción del delay que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del delay (W, con efecto)

48: 4TAP PAN DELAY

Este efecto tiene cuatro delays.

Elemento	Valor	Descripción
Delay Time	0-650 mseg, nota	Ajusta el tiempo que pasa entre que se oye el sonido original y el delay.
Delay 1 Feedback	-98–+98%	Ajusta la proporción del delay que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del delay (W, con efecto)

49: MULTI TAP DELAY

Se trata de una variación de delay con cuatro sonidos retardados.

Elemento	Valor	Descripción
Delay Time	0-650 mseg, nota	Ajusta el tiempo que transcurre hasta que se oyen los delays.
Delay 1 Feedback	-98–+98%	Ajusta la proporción del delay que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del efecto (W)

50: REVERSE DELAY

Se trata de un reverse delay que añade un sonido retardado e invertido al sonido de entrada.

Elemento	Valor	Descripción
Rev Dly	0-1300 mseg, nota	Tiempo de delay entre que se introduce el sonido en el reverse delay y se oye el delay.
Rev Dly Fback	-98–+98%	Proporción del sonido de delay que debe volver a la entrada del reverse delay (los valores negativos invierten la fase).
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido original (D, sin efecto) y el sonido del delay (W, con efecto)

51: SHUFFLE DELAY

Añade un efecto de shuffle al sonido del delay, dotando al sonido de un efecto de delay rebotante con sensación de swing.

Elemento	Valor	Descripción
Delay Time	0-2600 mseg, nota	Ajusta el tiempo previo a la escucha del delay.
Shuffle Rate	0–100	Ajusta el ratio (expresado porcentualmente) del tiempo que transcurre hasta de que suena el delay B en relación al tiempo que transcurre hasta que suena el delay A. Si se define el valor 100, los tiempos de delay serán idénticos.
Feedback	-98–+98%	Ajusta la proporción del delay que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.

52: 3D DELAY

Aplica un efecto 3D al sonido de delay. El sonido de delay se ubica 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.

Elemento	Valor	Descripción
Delay Time	0-860 mseg, nota	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el delay.
Center Fback	-98–+98%	Ajusta la proporción del delay que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del efecto (W, con efecto)

53: ANALOG DELAY

Un delay estéreo en el que el tiempo de delay puede variar suavemente.

Elemento	Valor	Descripción
Delay Time	0-1300 mseg, nota	Ajusta el tiempo previo a la escucha del delay.
Feedback	-98–+98%	Ajusta la proporción del delay que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del delay (W, con efecto)

54: ANALOG LONG DELAY

Un delay en el que el tiempo de delay puede variar suavemente y que permite generar un delay extendido.

Se trata de un delay monoaural.

Elemento	Valor	Descripción
Delay Time	0-2600 mseg, nota	Ajusta el tiempo previo a la escucha del delay.
Feedback	-98–+98%	Ajusta la proporción del delay que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido del delay (W, con efecto)

55: TAPE ECHO

Un eco de cinta virtual que produce un sonido de delay de cinta realista. Emula la sección de eco de cinta de un Roland RE-201 Space Echo.

Elemento	Valor	Descripción
Repeat Rate	0–127	Velocidad de cinta Al aumentar este valor, se reduce el espacio entre los sonidos retardados.
Intensity	0–127	Número de repeticiones del delay
Echo Level	0–127	Volumen del sonido del eco

56: LOFI NOISE

Además del efecto de baja fidelidad (lo-fi), añade diversos tipos de ruido, como el ruido blanco y de vinilo.

Elemento	Valor	Descripción
Noise Level	0–127	Volumen del ruido blanco
Disc Nois Level	0–127	Volumen del ruido de vinilo
Level	0–127	Nivel de salida

57: LOFI COMPRESS

Este efecto degrada deliberadamente la calidad del sonido con fines creativos.

Elemento	Valor	Descripción
Level	0–127	Nivel de salida

58: LOFI RADIO

Además de un efecto Lo-Fi, también genera ruido radiofónico.

Elemento	Valor	Descripción
Radio Detune	0–127	Emula el ruido de sintonización de una radio. Conforme aumenta este valor, se incrementa el recorrido de sintonización.
Radio Noise Lev	0–127	Volumen del ruido radiofónico
Level	0–127	Nivel de salida

59: TELEPHONE

Este efecto produce un sonido sordo, similar al escuchado a través de un teléfono.

Elemento	Valor	Descripción
Level	0–127	Nivel de salida

60: PHONOGRAPH

Emula un sonido grabado en un equipo analógico y reproducido en un tocadiscos. Este efecto también emula los diversos tipos de ruido característicos de los discos de vinilo, e incluso las irregularidades de rotación de un plato antiguo.

Elemento	Valor	Descripción
Total Noise Lev	0–127	Volumen del ruido general
Total Wow/ Flutr	0–127	Profundidad de la irregularidad de rotación general
Level	0–127	Nivel de salida

61: PITCH SHIFTER

Un efecto de ajuste de tono estéreo.

Elemento	Valor	Descripción
Coarse	-24–+12 semi	Ajusta el tono del sonido modificado en pasos de semitono.
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D, sin efecto) y el sonido con modificación de tono (W, con efecto)

62: 2VOI PCH SHIFTER (2VOICE PITCH SHIFTER)

Modifica el tono del sonido original. Este efecto de ajuste de tono de dos voces incluye dos módulos de ajuste. Puede añadir al sonido original dos sonidos con tono ajustado.

Elemento	Valor	Descripción
Pch1 Coarse	-24-+12 semi	Ajusta el tono de Pitch Shift 1 en pasos de semitono.
Pch2 Coarse	-24-+12 semi	Ajustes del sonido de Pitch Shift 2. Los parámetros son los mismos que para el sonido de Pitch Shift 1.
Balance	D100:0W-D0:100W	Balance del volumen entre el sonido directo (D) y el sonido con modificación de tono (W)

63: STEP PCH SHIFTER (STEP PITCH SHIFTER)

Un efecto de ajuste de tono en el que el grado de ajuste varía en una secuencia de 16 pasos.

Elemento	Valor	Descripción
Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Velocidad del ciclo de la secuencia de 16 pasos
Balance	D100:0W–D0:100W	Balance del volumen entre el sonido original (D, sin efecto) y el sonido con modificación de tono (W, con efecto)

64: REVERB

Añade reverberación al sonido, emulando un espacio acústico.

Elemento	Valor	Descripción
Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2	Tipo de reverb **ROOM1:** reverb densa con caída breve **ROOM2:** reverb suave con caída breve **STAGE1:** reverb con mayor reverberación tardía **STAGE2:** reverb con marcados reflejos tempranos **HALL1:** reverberación clara **HALL2:** reverberación rica
Time	0–127	Duración de la reverberación

65: GATED REVERB

Se trata de un tipo especial de reverb en la que el sonido reverberante se corta antes de su longitud natural.

Elemento	Valor	Descripción
Type	NORMAL, REVERSE, SWEEP1, SWEEP2	Tipo de reverb **NORMAL:** reverb con puerta convencional **REVERSE:** reverb inversa **SWEEP1:** el sonido reverberante se mueve de derecha a izquierda **SWEEP2:** el sonido reverberante se mueve de izquierda a derecha
Gate Time	5–500 mseg	Ajusta el tiempo desde que se oye la reverb hasta que desaparece.

66: OD CHORUS (OVERDRIVE CHORUS)

Elemento	Valor	Descripción
Overdrive Drive	0–127	Grado de distorsión También modifica el volumen.
Chorus Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Chorus Depth	0–127	Profundidad de modulación
Level	0–127	Nivel de salida

67: OD FLANGER (OVERDRIVE FLANGER)

Elemento	Valor	Descripción
Overdrive Drive	0–127	Grado de distorsión También modifica el volumen.
Flangr Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Flangr Depth	0–127	Profundidad de modulación
Level	0–127	Nivel de salida

68: OD DELAY (OVERDRIVE DELAY)

Elemento	Valor	Descripción
Overdrive Drive	0–127	Grado de distorsión También modifica el volumen.
Delay Time	0-2600 mseg, nota	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el delay.
Delay Feedback	-98–+98%	Ajusta la proporción del delay que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Level	0–127	Nivel de salida

69: DST CHORUS (DISTORTION CHORUS)

Elemento	Valor	Descripción
Dst Drive	0–127	Grado de distorsión También modifica el volumen.
Chorus Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Chorus Depth	0–127	Profundidad de modulación
Level	0–127	Nivel de salida

70: DST FLANGER (DISTORTION FLANGER)

Elemento	Valor	Descripción
Dst Drive	0–127	Grado de distorsión También modifica el volumen.
Flangr Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Flangr Depth	0–127	Profundidad de modulación
Level	0–127	Nivel de salida

71: DST DELAY (DISTORTION DELAY)

Elemento	Valor	Descripción
Dst Drive	0–127	Grado de distorsión También modifica el volumen.
Delay Time	0-2600 mseg, nota	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el delay.
Delay Feedback	-98–+98%	Ajusta la proporción del delay que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Level	0–127	Nivel de salida

72: ENH CHORUS (ENHANCER CHORUS)

Elemento	Valor	Descripción
Enhancer Mix	0–127	Nivel de armónicos generados por el potenciador
Chorus Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Chorus Depth	0–127	Profundidad de modulación
Level	0–127	Nivel de salida

73: ENH FLANGER (ENHANCER FLANGER)

Elemento	Valor	Descripción
Enhancer Mix	0–127	Nivel de armónicos generados por el potenciador
Flangr Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Flangr Depth	0–127	Profundidad de modulación
Level	0–127	Nivel de salida

74: ENH DELAY (ENHANCER DELAY)

Elemento	Valor	Descripción
Enhancer Mix	0–127	Nivel de armónicos generados por el potenciador
Delay Time	0-2600 mseg, nota	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el delay.
Delay Feedback	-98–+98%	Ajusta la proporción del delay que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Level	0–127	Nivel de salida

75: CHORUS DELAY

Elemento	Valor	Descripción
Chorus Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Delay Time	0-2600 mseg, nota	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el delay.
Delay Feedback	-98–+98%	Ajusta la proporción del delay que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Level	0–127	Nivel de salida

76: FLANGER DELAY

Elemento	Valor	Descripción
Flangr Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Delay Time	0-2600 mseg, nota	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el delay.
Delay Feedback	-98–+98%	Ajusta la proporción del delay que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Level	0–127	Nivel de salida

77: CHORUS FLANGER

Elemento	Valor	Descripción
Chorus Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación del efecto de chorus
Flangr Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación del efecto de flanger
Level	0–127	Nivel de salida

78: SYMPATHETIC RESO (SYMPATHETIC RESONANCE)

En un piano acústico, al mantener presionado el pedal damper (atenuador), otras cuerdas resuenan por simpatía con las notas tocadas por el músico, creando así resonancias ricas y espaciosas. Este efecto emula estas resonancias simpáticas.

Elemento	Valor	Descripción
Lid	1–6	Emula los cambios producidos en el sonido al colocar la tapa de un piano de cola a distintas alturas.

79: VOCODER

Elemento	Valor	Descripción
Mic Sens	0–127	Sensibilidad de entrada del micrófono
Synth Level	0–127	Nivel de entrada del instrumento
Mic Mix	0–127	Nivel de audio del micrófono añadido a la salida del vocoder
Level	0–127	Nivel de volumen tras pasar por el vocoder

Parámetros de chorus

La unidad del efecto de Chorus del JUNO-Di también puede emplearse como unidad de delay estéreo.

Estos ajustes permiten seleccionar el chorus o el delay, así como las características del efecto en cuestión.

Elemento	Valor	Descripción
Chorus Type	00: OFF, 01: CHORUS, 02: DELAY, 03: GM2 CHORUS	Selecciona chorus o delay. 00: OFF no se emplea chorus ni delay. 01: CHORUS se emplea el chorus. 02: DELAY se emplea el delay. 03: GM2 CHORUS se emplea el chorus GM2.
Chorus Level o Delay Level	0–127	Volumen del sonido de chorus
01: CHORUS		
Rate	0.05–10.00 Hz, nota	Frecuencia de modulación
Depth	0–127	Profundidad de modulación
02: DELAY		
Delay Time	0-1000 mseg, nota	Ajusta la duración del delay desde el sonido directo hasta que se oye el delay.
Feedback	-98–+98%	Ajusta la proporción del delay que se realimenta en el efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
03: GM2 CHORUS		
Rate	0–127	Frecuencia de modulación
Depth	0–127	Profundidad de modulación

NOTA

Si especifica el tiempo de delay como una nota, al ralentizar el tempo no se modificará el tiempo de delay por encima de cierta duración. Esto se debe a que el tiempo de delay tiene un límite superior; si se especifica con una nota y se ralentiza el tempo hasta alcanzar este límite superior, el tiempo de delay no podrá modificarse por encima de dicho límite. Este límite superior es el valor máximo asignable al determinar el tiempo de delay como un valor numérico.

Notas:

𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	Tresillo de semifusas	𝅘𝅥𝅯	Semifusa	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	Tresillo de fusas
𝅘𝅥𝅯	Fusa	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	Tresillo semicorcheas	𝅘𝅥𝅯.	Fusa con puntillo
𝅘𝅥𝅯	Semicorchea	𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	Tresillo de corcheas	𝅘𝅥𝅯.	Semicorchea puntillo
♪	Corchea	♩𝅗𝅥𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	Tresillo de negras	♪.	Corchea c/puntillo
♩	Negra	𝅗𝅥𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	Tresillo de blancas	♩.	Negra con puntillo
𝅗𝅥	Blanca	𝅝𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	Tresillo de redondas	𝅗𝅥.	Blanca con puntillo
𝅝	Redonda	𝅜𝅗𝅥𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯	Tresillo red. dobles	𝅝.	Redonda c/puntillo
𝅜	Redonda doble				

Parámetros de reverberación

Estos ajustes permiten seleccionar el tipo de reverb y sus características.

Elemento	Valor	Descripción
Reverb Type	00: OFF, 01: REVERB, 02: SRV ROOM, 03: SRV HALL, 04: SRV PLATE, 05: GM2 REVERB	Tipo de reverb 00: OFF No se usa reverb. 01: REVERB Reverb normal 02: SRV ROOM Emula los reflejos acústicos de una sala normal. 03: SRV HALL Emula los reflejos acústicos de una sala de conciertos normal. 04: SRV PLATE Emula una reverberación de placa. Este popular tipo de reverb artificial procede de la vibración de una placa metálica. 05: GM2 REVERB GM2 Reverb
Reverb Level	0–127	Volumen del sonido de reverb
01: REVERB		
Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DELAY	Tipo de reverb/delay ROOM1: reverb corta de gran densidad ROOM2: reverb corta de baja densidad STAGE1: reverb con mayor reverb tardía STAGE2: reverb con marcados reflejos tempranos HALL1: reverb de sonido muy claro HALL2: reverb rica DELAY: delay convencional PAN-DELAY: delay con ecos a izquierda y derecha del panorama
Time	0–127	Duración de la reverberación (Tipo: ROOM1–HALL2) Tiempo de delay (Tipo: DELAY, PAN-DELAY)
02: SRV ROOM 03: SRV HALL 04: SRV PLATE		
Size	1–8	Tamaño de la sala emulada
Time	0–127	Duración de la reverberación
05: GM2 REVERB		
Character	0–7	Tipo de reverb 0–5: reverb 6, 7: retardo
Time	0–127	Duración de la reverberación

Lista de Tones

Botón [PIANO]

* Pf111–Pf128 son Tones GM/GM2.

N.º		Nombre del Tone	Categoría	MSB	LSB	PC
1	Pf001	88StageGrand	PNO	087	064	001
2	Pf002	88StgGrand 2	PNO	087	064	002
3	Pf003	88StgGrand 3	PNO	087	064	003
4	Pf004	JUNO Piano 1	PNO	087	064	004
5	Pf005	JUNO Piano 2	PNO	087	064	005
6	Pf006	Rich Grand 1	PNO	087	064	006
7	Pf007	Rich Grand 2	PNO	087	064	007
8	Pf008	Piano+Str 1	PNO	087	064	008
9	Pf009	Fairy Piano	PNO	087	064	009
10	Pf010	Pop Piano 1	PNO	087	064	010
11	Pf011	Pop Piano 2	PNO	087	064	011
12	Pf012	ConcertGrand	PNO	087	064	012
13	Pf013	Warm Tune	PNO	087	064	013
14	Pf014	Hall Concert	PNO	087	064	014
15	Pf015	Mellow Tune	PNO	087	064	015
16	Pf016	Mono Piano 1	PNO	087	064	016
17	Pf017	Mono Piano 2	PNO	087	064	017
18	Pf018	Mono Piano 3	PNO	087	064	018
19	Pf019	Piano+Pad 1	PNO	087	064	019
20	Pf020	Piano+Pad 2	PNO	087	064	020
21	Pf021	Piano+Vox	PNO	087	064	021
22	Pf022	Piano+Str 2	PNO	087	064	022
23	Pf023	Layers	PNO	087	064	023
24	Pf024	Grand Hall	PNO	087	064	024
25	Pf025	Cicada Piano	PNO	087	064	025
26	Pf026	Rapsody	PNO	087	064	026
27	Pf027	Pop Piano 3	PNO	087	064	027
28	Pf028	Pop Piano 4	PNO	087	064	028
29	Pf029	Radio Piano	PNO	087	064	029
30	Pf030	Rokkin' pF	PNO	087	064	030
31	Pf031	JD Piano 1	PNO	087	064	031
32	Pf032	JD Piano 2	PNO	087	064	032
33	Pf033	JD Piano&Str	PNO	087	064	033
34	Pf034	SA Dance Pno	PNO	087	064	034
35	Pf035	E-Grand	PNO	087	064	035
36	Pf036	Back E-Grand	PNO	087	064	036
37	Pf037	Dark Grand	PNO	087	064	037
38	Pf038	Grand+FM	PNO	087	064	038
39	Pf039	Blend Piano	PNO	087	064	039
40	Pf040	Piano Oz	PNO	087	064	040
41	Pf041	Meditate Pno	PNO	087	064	041
42	Pf042	FX Piano	PNO	087	064	042
43	Pf043	AmbientPiano	PNO	087	064	043
44	Pf044	Pure EP	EP	087	064	044
45	Pf045	Pure EP Trem	EP	087	064	045
46	Pf046	Stage Phazer	EP	087	064	046
47	Pf047	SA EPiano 1	EP	087	064	047
48	Pf048	FM EP 1	EP	087	064	048
49	Pf049	Pure Wurly 1	EP	087	064	049
50	Pf050	Wurly Trem 1	EP	087	064	050
51	Pf051	VelSpdWurly	EP	087	064	051
52	Pf052	Phase EP 1	EP	087	064	052
53	Pf053	Phase Stg EP	EP	087	064	053
54	Pf054	Flanger EP	EP	087	064	054
55	Pf055	TEL Stage EP	EP	087	064	055
56	Pf056	Vintage EP 1	EP	087	064	056
57	Pf057	Vintage EP 2	EP	087	064	057
58	Pf058	Vintage EP 3	EP	087	064	058
59	Pf059	Stage EP 1	EP	087	064	059
60	Pf060	Stage EP 2	EP	087	064	060
61	Pf061	StageCabinet	EP	087	064	061
62	Pf062	StageEP Trem	EP	087	064	062
63	Pf063	EP Trem 1	EP	087	064	063
64	Pf064	EP Trem 2	EP	087	064	064
65	Pf065	EP Trem 3	EP	087	064	065
66	Pf066	EP Chorus 1	EP	087	064	066
67	Pf067	EP Chorus 2	EP	087	064	067
68	Pf068	EP Chorus 3	EP	087	064	068
69	Pf069	Phase EP 2	EP	087	064	069
70	Pf070	80s EP 1	EP	087	064	070
71	Pf071	Dyno EP	EP	087	064	071
72	Pf072	E.Piano	EP	087	064	072
73	Pf073	Back2the60s	EP	087	064	073
74	Pf074	Tine EP	EP	087	064	074
75	Pf075	LEO EP	EP	087	064	075
76	Pf076	SA EPiano 2	EP	087	064	076
77	Pf077	SA EP Trem	EP	087	064	077
78	Pf078	FM EP mix	EP	087	064	078
79	Pf079	FM-777	EP	087	064	079
80	Pf080	FM EP 2	EP	087	064	080
81	Pf081	FM EP 3	EP	087	064	081
82	Pf082	FM EP 4	EP	087	064	082
83	Pf083	Pure Wurly 2	EP	087	064	083
84	Pf084	Pure Wurly 3	EP	087	064	084
85	Pf085	Wurly Trem 2	EP	087	064	085
86	Pf086	Wurly Trem 3	EP	087	064	086
87	Pf087	EP Layer	EP	087	064	087
88	Pf088	80s EP 2	EP	087	064	088
89	Pf089	Pop EP	EP	087	064	089
90	Pf090	EP Bell 1	EP	087	064	090
91	Pf091	EP Bell 2	EP	087	064	091
92	Pf092	LonesomeRoad	EP	087	064	092
93	Pf093	Age'n'Tines	EP	087	064	093
94	Pf094	Brill TremEP	EP	087	064	094
95	Pf095	Crystal EP	EP	087	064	095
96	Pf096	Vintage Tine	EP	087	064	096
97	Pf097	Mk2 Stg phsr	EP	087	064	097
98	Pf098	Celestial EP	EP	087	064	098
99	Pf099	Psycho EP 1	EP	087	064	099
100	Pf100	Psycho EP 2	EP	087	064	100
101	Pf101	TineEP+Pad	EP	087	064	101
102	Pf102	Wurly+Pad	EP	087	064	102
103	Pf103	Dreaming EP	EP	087	064	103
104	Pf104	Balladeer	EP	087	064	104
105	Pf105	Remember	EP	087	064	105
106	Pf106	Vibe EP	EP	087	064	106
107	Pf107	sin(EP)	EP	087	064	107
108	Pf108	Fonky Fonky	EP	087	064	108
109	Pf109	FM EPad	EP	087	064	109
110	Pf110	EP Stack	EP	087	064	110
111	Pf111	Piano 1	PNO	121	0	1
112	Pf112	Piano 1w	PNO	121	1	
113	Pf113	European Pf	PNO	121	2	
114	Pf114	Piano 2	PNO	121	0	2
115	Pf115	Piano 2w	PNO	121	1	
116	Pf116	Piano 3	PNO	121	0	3
117	Pf117	Piano 3w	PNO	121	1	
118	Pf118	Honky-tonk	PNO	121	0	4
119	Pf119	Honky-tonk 2	PNO	121	4	
120	Pf120	E.Piano 1	EP	121	0	5
121	Pf121	St.Soft EP	EP	121	1	
122	Pf122	FM+SA EP	EP	121	2	
123	Pf123	Wurly	EP	121	3	
124	Pf124	E.Piano 2	EP	121	0	6
125	Pf125	Detuned EP 2	EP	121	1	
126	Pf126	St.FM EP	EP	121	2	
127	Pf127	EP Legend	EP	121	3	
128	Pf128	EP Phase	EP	121	4	

Botón [KEYBOARD/ORGAN]

* Ky125–Ky162 son Tones GM/GM2.

N.º		Nombre del Tone	Categoría	MSB	LSB	PC
129	Ky001	HardRockORG1	ORG	087	064	111
130	Ky002	HardRockORG2	ORG	087	064	112
131	Ky003	GT Org Stack	ORG	087	064	113
132	Ky004	GT Org Std	ORG	087	064	114
133	Ky005	GT Org Clean	ORG	087	064	115
134	Ky006	Perc Organ 1	ORG	087	064	116
135	Ky007	FullStop Org	ORG	087	064	117
136	Ky008	FullDraw Org	ORG	087	064	118
137	Ky009	StakDraw Org	ORG	087	064	119
138	Ky010	JUNO PercOrg	ORG	087	064	120
139	Ky011	VKHold4Speed	ORG	087	064	121
140	Ky012	Pop Organ 1	ORG	087	064	122
141	Ky013	Pop Organ 2	ORG	087	064	123
142	Ky014	Pop Organ 3	ORG	087	064	124
143	Ky015	B Org 1	ORG	087	064	125
144	Ky016	B Org 2	ORG	087	064	126
145	Ky017	B Org 3	ORG	087	064	127
146	Ky018	B Org 4	ORG	087	064	128
147	Ky019	D.Bar Org 1	ORG	087	065	001
148	Ky020	D.Bar Org 2	ORG	087	065	002
149	Ky021	D.Bar Org 3	ORG	087	065	003
150	Ky022	D.Bar Org 4	ORG	087	065	004
151	Ky023	D.Bar Org 5	ORG	087	065	005
152	Ky024	D.Bar Org 6	ORG	087	065	006
153	Ky025	D.Bar Org 7	ORG	087	065	007
154	Ky026	D.Bar Org 8	ORG	087	065	008
155	Ky027	Perc Organ 2	ORG	087	065	009
156	Ky028	X Perc Organ	ORG	087	065	010
157	Ky029	Rhythm'n'B	ORG	087	065	011
158	Ky030	Phono Organ	ORG	087	065	012
159	Ky031	Rochno Org	ORG	087	065	013
160	Ky032	R&B Organ 1	ORG	087	065	014
161	Ky033	R&B Organ 2	ORG	087	065	015
162	Ky034	SuperDistOrg	ORG	087	065	016
163	Ky035	SuperDist Ld	ORG	087	065	017
164	Ky036	Dist Bee	ORG	087	065	018
165	Ky037	LoFi PercOrg	ORG	087	065	019
166	Ky038	60's Org 1	ORG	087	065	020
167	Ky039	60's Org 2	ORG	087	065	021
168	Ky040	Smoky Organ	ORG	087	065	022
169	Ky041	Soap Opera	ORG	087	065	023
170	Ky042	Crummy Organ	ORG	087	065	024
171	Ky043	Aqua Org/Pno	ORG	087	065	025
172	Ky044	Positive Org	ORG	087	065	026
173	Ky045	Chapel Organ	ORG	087	065	027
174	Ky046	Cathedral	ORG	087	065	028
175	Ky047	Grand Pipe	ORG	087	065	029
176	Ky048	Pipe Organ 1	ORG	087	065	030
177	Ky049	Pipe Organ 2	ORG	087	065	031
178	Ky050	Masked Opera	ORG	087	065	032
179	Ky051	Clavi 1	KEY	087	065	033
180	Ky052	Clavi 2	KEY	087	065	034
181	Ky053	Phase Clavi1	KEY	087	065	035
182	Ky054	Phase Clavi2	KEY	087	065	036
183	Ky055	AnalogClavi1	KEY	087	065	037
184	Ky056	Pulse Clavi	KEY	087	065	038
185	Ky057	VintageClavi	KEY	087	065	039
186	Ky058	Cutter Clavi	KEY	087	065	040
187	Ky059	Over-D6	KEY	087	065	041
188	Ky060	Cell Clavi	KEY	087	065	042
189	Ky061	Clavi 3	KEY	087	065	043
190	Ky062	Clavi 4	KEY	087	065	044
191	Ky063	Clavi 5	KEY	087	065	045
192	Ky064	Funky D	KEY	087	065	046
193	Ky065	Funky Line	KEY	087	065	047
194	Ky066	AnalogClavi2	KEY	087	065	048
195	Ky067	PWM Clavi	KEY	087	065	049
196	Ky068	Biting Clavi	KEY	087	065	050
197	Ky069	Reso Clavi	KEY	087	065	051
198	Ky070	BPF Clavi Ph	KEY	087	065	052
199	Ky071	Snappy Clavi	KEY	087	065	053
200	Ky072	Harpsy Clavi	KEY	087	065	054
201	Ky073	JUNO Harpsi	KEY	087	065	055
202	Ky074	Amadeus	KEY	087	065	056
203	Ky075	Music Bells	BEL	087	065	057
204	Ky076	D50Fantasia1	BEL	087	065	058
205	Ky077	D50Fantasia2	BEL	087	065	059
206	Ky078	Frends Bell	BEL	087	065	060
207	Ky079	FM Syn Bell	BEL	087	065	061
208	Ky080	Dreaming Box	BEL	087	065	062
209	Ky081	Himalaya Ice	BEL	087	065	063
210	Ky082	Wine Glass	BEL	087	065	064
211	Ky083	MuBox Pad	BEL	087	065	065
212	Ky084	Pop Bell	BEL	087	065	066
213	Ky085	Candy Bell	BEL	087	065	067
214	Ky086	FM Heaven	BEL	087	065	068
215	Ky087	JUNO Celesta	BEL	087	065	069
216	Ky088	Celesta Trem	BEL	087	065	070
217	Ky089	Glocken	BEL	087	065	071
218	Ky090	Music Box 1	BEL	087	065	072
219	Ky091	Music Box 2	BEL	087	065	073
220	Ky092	Kalimbells	BEL	087	065	074
221	Ky093	JUNO Bell	BEL	087	065	075
222	Ky094	Grained Bell	BEL	087	065	076
223	Ky095	Chime	BEL	087	065	077
224	Ky096	Bell Ring	BEL	087	065	078
225	Ky097	Tubular Bell	BEL	087	065	079
226	Ky098	5th Key	BEL	087	065	080
227	Ky099	Bell Monitor	BEL	087	065	081
228	Ky100	TubyRuesday	BEL	087	065	082
229	Ky101	Step Ice	BEL	087	065	083
230	Ky102	Vibe Trem 1	MLT	087	065	084
231	Ky103	Vibe Trem 2	MLT	087	065	085
232	Ky104	Pure Vibe	MLT	087	065	086
233	Ky105	Ringy Vibes	MLT	087	065	087
234	Ky106	Airie Vibez	MLT	087	065	088
235	Ky107	JUNO Marimba	MLT	087	065	089
236	Ky108	Soft Marimba	MLT	087	065	090
237	Ky109	FM Wood	MLT	087	065	091
238	Ky110	Xylo	MLT	087	065	092
239	Ky111	Ethno Keys	MLT	087	065	093
240	Ky112	Synergy MLT	MLT	087	065	094
241	Ky113	JUNO SteelDr	MLT	087	065	095
242	Ky114	50`SteelDrms	MLT	087	065	096
243	Ky115	Xylosizer	MLT	087	065	097
244	Ky116	AirPluck	MLT	087	065	098
245	Ky117	Toy Box	MLT	087	065	099
246	Ky118	Icy Keys	MLT	087	065	100
247	Ky119	Squeeze Me!	ACD	087	065	101
248	Ky120	Vodkakordion	ACD	087	065	102
249	Ky121	Guinguette	ACD	087	065	103
250	Ky122	JUNO Harm	HRM	087	065	104
251	Ky123	Blues harp	HRM	087	065	105
252	Ky124	Green Bullet	HRM	087	065	106
253	Ky125	Harpsichord	KEY	121	0	7
254	Ky126	Coupled Hps.	KEY	121	1	
255	Ky127	Harpsi.w	KEY	121	2	
256	Ky128	Harpsi.o	KEY	121	3	
257	Ky129	Clav.	KEY	121	0	8

N.º		Nombre del Tone	Categoría	MSB	LSB	PC
258	Ky130	Pulse Clav	KEY	121	1	
259	Ky131	Celesta	KEY	121	0	9
260	Ky132	Glockenspiel	BEL	121	0	10
261	Ky133	Music Box	BEL	121	0	11
262	Ky134	Vibraphone	MLT	121	0	12
263	Ky135	Vibraphone w	MLT	121	1	
264	Ky136	Marimba	MLT	121	0	13
265	Ky137	Marimba w	MLT	121	1	
266	Ky138	Xylophone	MLT	121	0	14
267	Ky139	Tubular-bell	BEL	121	0	15
268	Ky140	Church Bell	BEL	121	1	
269	Ky141	Carillon	BEL	121	2	
270	Ky142	Organ 1	ORG	121	0	17
271	Ky143	Trem. Organ	ORG	121	1	
272	Ky144	60's Organ 1	ORG	121	2	
273	Ky145	70's E.Organ	ORG	121	3	
274	Ky146	Organ 2	ORG	121	0	18
275	Ky147	Chorus Or.2	ORG	121	1	
276	Ky148	Perc. Organ	ORG	121	2	
277	Ky149	Organ 3	ORG	121	0	19
278	Ky150	Church Org.1	ORG	121	0	20
279	Ky151	Church Org.2	ORG	121	1	
280	Ky152	Church Org.3	ORG	121	2	
281	Ky153	Reed Organ	ORG	121	0	21
282	Ky154	Puff Organ	ORG	121	1	
283	Ky155	Accordion Fr	ACD	121	0	22
284	Ky156	Accordion It	ACD	121	1	
285	Ky157	Harmonica	HRM	121	0	23
286	Ky158	Bandoneon	ACD	121	0	24
287	Ky159	Crystal	BEL	121	0	99
288	Ky160	Syn Mallet	BEL	121	1	
289	Ky161	Tinkle Bell	BEL	121	0	113
290	Ky162	Steel Drums	MLT	121	0	115

Botón [GUITAR/BASS]

* Gt176–Gt219 son Tones GM/GM2.

N.º		Nombre del Tone	Categoría	MSB	LSB	PC
291	Gt001	JUNO Nylon	AGT	087	065	107
292	Gt002	Comp Stl Gtr	AGT	087	065	108
293	Gt003	Pre Mass Hum	AGT	087	065	109
294	Gt004	Uncle Martin	AGT	087	065	110
295	Gt005	12str Guitar	AGT	087	065	111
296	Gt006	Nylon Gtr	AGT	087	065	112
297	Gt007	SoftNyln Gtr	AGT	087	065	113
298	Gt008	Wet Nyln Gtr	AGT	087	065	114
299	Gt009	Bright Nylon	AGT	087	065	115
300	Gt010	Pure Nylon	AGT	087	065	116
301	Gt011	Nylon Delay	AGT	087	065	117
302	Gt012	Thick Steel	AGT	087	065	118
303	Gt013	Wide Ac Gtr	AGT	087	065	119
304	Gt014	So good !	AGT	087	065	120
305	Gt015	Jazz Guitar1	EGT	087	065	121
306	Gt016	Jazz Guitar2	EGT	087	065	122
307	Gt017	DynoJazz Gtr	EGT	087	065	123
308	Gt018	Clean Gtr 1	EGT	087	065	124
309	Gt019	Clean Gtr 2	EGT	087	065	125
310	Gt020	Pick Gtr	EGT	087	065	126
311	Gt021	Strat Gtr 1	EGT	087	065	127
312	Gt022	Strat Gtr 2	EGT	087	065	128
313	Gt023	Funk Gtr	EGT	087	066	001
314	Gt024	StratSeq'nce	EGT	087	066	002
315	Gt025	Plug n' Gig1	EGT	087	066	003
316	Gt026	Plug n' Gig2	EGT	087	066	004
317	Gt027	Kinda Kurt	EGT	087	066	005
318	Gt028	Nice Oct Gtr	EGT	087	066	006
319	Gt029	Crimson Gtr	EGT	087	066	007
320	Gt030	Plugged!!	DGT	087	066	008
321	Gt031	Punker 1	DGT	087	066	009
322	Gt032	Rockin' Dly	DGT	087	066	010
323	Gt033	Loud Gtr	DGT	087	066	011
324	Gt034	Searing Gtr	DGT	087	066	012
325	Gt035	Searing COSM	DGT	087	066	013
326	Gt036	OctSearingGt	DGT	087	066	014
327	Gt037	Dist.Fingerz	DGT	087	066	015
328	Gt038	Fuzz Gtr	DGT	087	066	016
329	Gt039	Crunch Twin	DGT	087	066	017
330	Gt040	Larsen	DGT	087	066	018
331	Gt041	Trem-o-Vibe	DGT	087	066	019
332	Gt042	Touch Drive	DGT	087	066	020
333	Gt043	Chunk Atk	DGT	087	066	021
334	Gt044	LP Dist	DGT	087	066	022
335	Gt045	Hurtling Gtr	DGT	087	066	023
336	Gt046	Power Chord	DGT	087	066	024
337	Gt047	Punker 2	DGT	087	066	025
338	Gt048	Ac Bass 1	BS	087	066	026
339	Gt049	Ac Bass 2	BS	087	066	027
340	Gt050	Ac Bass 3	BS	087	066	028
341	Gt051	Ulti Ac Bass	BS	087	066	029
342	Gt052	Downright Bs	BS	087	066	030
343	Gt053	Cmp'd Fng Bs	BS	087	066	031
344	Gt054	FingerMaster	BS	087	066	032
345	Gt055	Return2Base!	BS	087	066	033
346	Gt056	Finger Bs 1	BS	087	066	034
347	Gt057	Finger Bs 2	BS	087	066	035
348	Gt058	Finger Bs 3	BS	087	066	036
349	Gt059	Fretless Bs1	BS	087	066	037
350	Gt060	Fretless Bs2	BS	087	066	038
351	Gt061	Fretless Bs3	BS	087	066	039
352	Gt062	RichFretless	BS	087	066	040
353	Gt063	NewAge Frtls	BS	087	066	041
354	Gt064	P-Bass	BS	087	066	042
355	Gt065	Roomy Bass	BS	087	066	043
356	Gt066	All Round Bs	BS	087	066	044
357	Gt067	Pick Bass 1	BS	087	066	045
358	Gt068	Pick Bass 2	BS	087	066	046
359	Gt069	Thumb Up!	BS	087	066	047
360	Gt070	Tubby Mute	BS	087	066	048
361	Gt071	Chicken Bass	BS	087	066	049
362	Gt072	Snug Bass	BS	087	066	050
363	Gt073	Chorus Bass	BS	087	066	051
364	Gt074	A Big Pick	BS	087	066	052
365	Gt075	Slap Bass	BS	087	066	053
366	Gt076	Slap w/Fx	BS	087	066	054
367	Gt077	Basement	BS	087	066	055
368	Gt078	Low Bass	SBS	087	066	056
369	Gt079	Foundation	SBS	087	066	057
370	Gt080	SH Sawtooth	SBS	087	066	058
371	Gt081	Fat RubberBs	SBS	087	066	059
372	Gt082	Garage Bass1	SBS	087	066	060
373	Gt083	Reso SynBs 1	SBS	087	066	061
374	Gt084	TB Dist Bs	SBS	087	066	062
375	Gt085	JUNO Acid Bs	SBS	087	066	063
376	Gt086	Monster Bass	SBS	087	066	064
377	Gt087	Oil Can Bass	SBS	087	066	065
378	Gt088	Pedal Syn Bs	SBS	087	066	066
379	Gt089	Big Mini 1	SBS	087	066	067
380	Gt090	Big Mini 2	SBS	087	066	068
381	Gt091	SH-2 Bs	SBS	087	066	069
382	Gt092	SH-101 Bs 1	SBS	087	066	070
383	Gt093	R&B Bass 1	SBS	087	066	071
384	Gt094	R&B Bass 2	SBS	087	066	072

N.º		Nombre del Tone	Categoría	MSB	LSB	PC
385	Gt095	R&B Bass 3	SBS	087	066	073
386	Gt096	Moogy Bass 1	SBS	087	066	074
387	Gt097	Moogy Bass 2	SBS	087	066	075
388	Gt098	JUNO Reso	SBS	087	066	076
389	Gt099	Alpha SynBs1	SBS	087	066	077
390	Gt100	Alpha SynBs2	SBS	087	066	078
391	Gt101	SH Square	SBS	087	066	079
392	Gt102	Pedal Square	SBS	087	066	080
393	Gt103	Doze Bass 1	SBS	087	066	081
394	Gt104	VirtualRnBs1	SBS	087	066	082
395	Gt105	Saw&MG Bass1	SBS	087	066	083
396	Gt106	Square Bass	SBS	087	066	084
397	Gt107	Bs MG	SBS	087	066	085
398	Gt108	Bs Reso	SBS	087	066	086
399	Gt109	Bs SH	SBS	087	066	087
400	Gt110	Bs TB	SBS	087	066	088
401	Gt111	Bs MC	SBS	087	066	089
402	Gt112	Bs Pedal	SBS	087	066	090
403	Gt113	Bs Release	SBS	087	066	091
404	Gt114	Bs Cheeze	SBS	087	066	092
405	Gt115	Mini Like!	SBS	087	066	093
406	Gt116	MC-404 Bass	SBS	087	066	094
407	Gt117	Soft SynBass	SBS	087	066	095
408	Gt118	JUNO-106 Bs	SBS	087	066	096
409	Gt119	Smooth Bass	SBS	087	066	097
410	Gt120	Flat Bass	SBS	087	066	098
411	Gt121	Punch MG 2	SBS	087	066	099
412	Gt122	Electro Rubb	SBS	087	066	100
413	Gt123	R&B Bass 4	SBS	087	066	101
414	Gt124	Enorjizor	SBS	087	066	102
415	Gt125	LowFat Bass	SBS	087	066	103
416	Gt126	Doze Bass 2	SBS	087	066	104
417	Gt127	DCO Bass	SBS	087	066	105
418	Gt128	VirtualRnBs2	SBS	087	066	106
419	Gt129	Saw&MG Bass2	SBS	087	066	107
420	Gt130	MG+SubOsc Bs	SBS	087	066	108
421	Gt131	R&B Bass 5	SBS	087	066	109
422	Gt132	R&B Bass 6	SBS	087	066	110
423	Gt133	Not a Bass	SBS	087	066	111
424	Gt134	Reso SynBs 2	SBS	087	066	112
425	Gt135	SH-1 Bass	SBS	087	066	113
426	Gt136	SH-101 Bs 2	SBS	087	066	114
427	Gt137	Punch MG 1	SBS	087	066	115
428	Gt138	MKS-50 SynBs	SBS	087	066	116
429	Gt139	Gashed Bass	SBS	087	066	117
430	Gt140	Q Bass	SBS	087	066	118
431	Gt141	Super-G DX	SBS	087	066	119
432	Gt142	Kickin' Bass	SBS	087	066	120
433	Gt143	OilDrum Bass	SBS	087	066	121
434	Gt144	Dust Bass	SBS	087	066	122
435	Gt145	Glide-iator	SBS	087	066	123
436	Gt146	Acid Punch	SBS	087	066	124
437	Gt147	Unison Bass	SBS	087	066	125
438	Gt148	Detune Bass	SBS	087	066	126
439	Gt149	Lo Bass	SBS	087	066	127
440	Gt150	Garage Bass2	SBS	087	066	128
441	Gt151	Sub Sonic	SBS	087	067	001
442	Gt152	Jungle Bass	SBS	087	067	002
443	Gt153	R&B Bass 7	SBS	087	067	003
444	Gt154	Simply Basic	SBS	087	067	004
445	Gt155	Beepin Bass	SBS	087	067	005
446	Gt156	MC-TB Bass	SBS	087	067	006
447	Gt157	Acdg Bass	SBS	087	067	007
448	Gt158	Loco Voco	SBS	087	067	008
449	Gt159	Unplug it!	SBS	087	067	009
450	Gt160	S&H Bass	SBS	087	067	010
451	Gt161	Destroyed Bs	SBS	087	067	011
452	Gt162	Lo-Fi TB	SBS	087	067	012
453	Gt163	Drop Bass	SBS	087	067	013
454	Gt164	Big Mini 3	SBS	087	067	014
455	Gt165	Muffled MG	SBS	087	067	015
456	Gt166	Intrusive Bs	SBS	087	067	016
457	Gt167	Alpha SynBs3	SBS	087	067	017
458	Gt168	TransistorBs	SBS	087	067	018
459	Gt169	JUNO-60 Bass	SBS	087	067	019
460	Gt170	Storm Bass	SBS	087	067	020
461	Gt171	Alpha ResoBs	SBS	087	067	021
462	Gt172	SH-101 Vibe	SBS	087	067	022
463	Gt173	Fazee Bass	SBS	087	067	023
464	Gt174	Hi-Energy Bs	SBS	087	067	024
465	Gt175	Low Nz Bass	SBS	087	067	025
466	Gt176	Nylon-str.Gt	AGT	121	0	25
467	Gt177	Ukulele	AGT	121	1	
468	Gt178	Nylon Gt.o	AGT	121	2	
469	Gt179	Nylon Gt.2	AGT	121	3	
470	Gt180	Steel-str.Gt	AGT	121	0	26
471	Gt181	12-str.Gt	AGT	121	1	
472	Gt182	Mandolin	AGT	121	2	
473	Gt183	Steel + Body	AGT	121	3	
474	Gt184	Jazz Gt.	EGT	121	0	27
475	Gt185	Pedal Steel	EGT	121	1	
476	Gt186	Clean Gt.	EGT	121	0	28
477	Gt187	Chorus Gt.	EGT	121	1	
478	Gt188	Mid Tone GTR	EGT	121	2	
479	Gt189	Muted Gt.	EGT	121	0	29
480	Gt190	Funk Pop	EGT	121	1	
481	Gt191	Funk Gt.2	EGT	121	2	
482	Gt192	Jazz Man	EGT	121	3	
483	Gt193	Overdrive Gt	DGT	121	0	30
484	Gt194	Guitar Pinch	DGT	121	1	
485	Gt195	DistortionGt	DGT	121	0	31
486	Gt196	Feedback Gt.	DGT	121	1	
487	Gt197	Dist Rtm GTR	DGT	121	2	
488	Gt198	Gt.Harmonics	EGT	121	0	32
489	Gt199	Gt. Feedback	EGT	121	1	
490	Gt200	Acoustic Bs.	BS	121	0	33
491	Gt201	Fingered Bs.	BS	121	0	34
492	Gt202	Finger Slap	BS	121	1	
493	Gt203	Picked Bass	BS	121	0	35
494	Gt204	Fretless Bs.	BS	121	0	36
495	Gt205	Slap Bass 1	BS	121	0	37
496	Gt206	Slap Bass 2	BS	121	0	38
497	Gt207	Synth Bass 1	SBS	121	0	39
498	Gt208	SynthBass101	SBS	121	1	
499	Gt209	Acid Bass	SBS	121	2	
500	Gt210	Clavi Bass	SBS	121	3	
501	Gt211	Hammer	SBS	121	4	
502	Gt212	Synth Bass 2	SBS	121	0	40
503	Gt213	Beef FM Bass	SBS	121	1	
504	Gt214	RubberBass 2	SBS	121	2	
505	Gt215	Attack Pulse	SBS	121	3	
506	Gt216	Atmosphere	AGT	121	0	100
507	Gt217	Gt.FretNoise	AGT	121	0	121
508	Gt218	Gt.Cut Noise	AGT	121	1	
509	Gt219	String Slap	AGT	121	2	

Botón [ORCHESTRA]

* Oc070–Oc087 son Tones GM/GM2.

N.º		Nombre del Tone	Categoría	MSB	LSB	PC
510	Oc001	String Ens	STR	087	067	026
511	Oc002	JUNO Strings	STR	087	067	027
512	Oc003	Chamber Str1	STR	087	067	028
513	Oc004	Chamber Str2	STR	087	067	029
514	Oc005	Staccato	STR	087	067	030
515	Oc006	Pizzicato	STR	087	067	031
516	Oc007	Pizz/Stacc	STR	087	067	032
517	Oc008	Sahara Str	STR	087	067	033
518	Oc009	Random Mood	STR	087	067	034
519	Oc010	X Hall Str	STR	087	067	035
520	Oc011	DelayQuartet	STR	087	067	036
521	Oc012	Pop Str 1	STR	087	067	037
522	Oc013	Pop Str 2	STR	087	067	038
523	Oc014	Pop Str 3	STR	087	067	039
524	Oc015	WhiteStrings	STR	087	067	040
525	Oc016	JV Strings	STR	087	067	041
526	Oc017	Marcato	STR	087	067	042
527	Oc018	Strings 1	STR	087	067	043
528	Oc019	Strings 2	STR	087	067	044
529	Oc020	Stringz 101	STR	087	067	045
530	Oc021	Crossed Bows	STR	087	067	046
531	Oc022	Small Str	STR	087	067	047
532	Oc023	Warm Strings	STR	087	067	048
533	Oc024	DynaStrSect1	STR	087	067	049
534	Oc025	DynaStrSect2	STR	087	067	050
535	Oc026	Full Strings	STR	087	067	051
536	Oc027	X StrSection	STR	087	067	052
537	Oc028	Oct Strings	STR	087	067	053
538	Oc029	Strings 3	STR	087	067	054
539	Oc030	Monkey Str	STR	087	067	055
540	Oc031	Hybrid Str 1	STR	087	067	056
541	Oc032	Hybrid Str 2	STR	087	067	057
542	Oc033	Biggie Bows	STR	087	067	058
543	Oc034	Str Stacc mp	STR	087	067	059
544	Oc035	So Staccato	STR	087	067	060
545	Oc036	Long/Stacc	STR	087	067	061
546	Oc037	Pizz/Long	STR	087	067	062
547	Oc038	Vls PizzHall	STR	087	067	063
548	Oc039	DelicatePizz	STR	087	067	064
549	Oc040	Orch Pizz	STR	087	067	065
550	Oc041	BrightViolin	STR	087	067	066
551	Oc042	Bright Cello	STR	087	067	067
552	Oc043	Gang Strangs	STR	087	067	068
553	Oc044	Clustered!?!	STR	087	067	069
554	Oc045	Movie Scene	STR	087	067	070
555	Oc046	Mellow Tron	STR	087	067	071
556	Oc047	Tronic Str	STR	087	067	072
557	Oc048	Wind & Str 1	ORC	087	067	073
558	Oc049	Wind & Str 2	ORC	087	067	074
559	Oc050	Farewell	ORC	087	067	075
560	Oc051	Orch & Horns	ORC	087	067	076
561	Oc052	Soft Orch 1	ORC	087	067	077
562	Oc053	Soft Orch 2	ORC	087	067	078
563	Oc054	Henry IX	ORC	087	067	079
564	Oc055	Ending Scene	ORC	087	067	080
565	Oc056	Symphonika	ORC	087	067	081
566	Oc057	Cheezy Movie	HIT	087	067	082
567	Oc058	Philly Hit	HIT	087	067	083
568	Oc059	Smear Hit 1	HIT	087	067	084
569	Oc060	Smear Hit 2	HIT	087	067	085
570	Oc061	Good Old Hit	HIT	087	067	086
571	Oc062	Mix Hit 1	HIT	087	067	087
572	Oc063	Mix Hit 2	HIT	087	067	088
573	Oc064	Lo-Fi Hit	HIT	087	067	089
574	Oc065	2ble Action	HIT	087	067	090
575	Oc066	In da Cave	HIT	087	067	091
576	Oc067	Housechord	HIT	087	067	092
577	Oc068	Mod Chord	HIT	087	067	093
578	Oc069	Dance Steam	HIT	087	067	094
579	Oc070	Violin	STR	121	0	41
580	Oc071	Slow Violin	STR	121	1	
581	Oc072	Viola	STR	121	0	42
582	Oc073	Cello	STR	121	0	43
583	Oc074	Contrabass	STR	121	0	44
584	Oc075	Tremolo Str	STR	121	0	45
585	Oc076	PizzicatoStr	STR	121	0	46
586	Oc077	Strings	STR	121	0	49
587	Oc078	Orchestra	ORC	121	1	
588	Oc079	60s Strings	STR	121	2	
589	Oc080	Slow Strings	STR	121	0	50
590	Oc081	Syn.Strings1	STR	121	0	51
591	Oc082	Syn.Strings3	STR	121	1	
592	Oc083	OrchestraHit	HIT	121	0	56
593	Oc084	Bass Hit	HIT	121	1	
594	Oc085	6th Hit	HIT	121	2	
595	Oc086	Euro Hit	HIT	121	3	
596	Oc087	Fiddle	STR	121	0	111

Botón [WORLD]

* Wr058–Wr118 son Tones GM/GM2.

N.º		Nombre del Tone	Categoría	MSB	LSB	PC
597	Wr001	Sitar on C	PLK	087	072	002
598	Wr002	JUNO Sitar 1	PLK	087	072	003
599	Wr003	JUNO Sitar 2	PLK	087	072	004
600	Wr004	Sitar Baby	PLK	087	072	005
601	Wr005	Neo Sitar	PLK	087	072	006
602	Wr006	SaraswatiRvr	PLK	087	072	007
603	Wr007	Teky Drop	PLK	087	072	008
604	Wr008	TroubadorEns	PLK	087	072	009
605	Wr009	Elec Sitar	PLK	087	072	010
606	Wr010	Pat is away	PLK	087	072	011
607	Wr011	Nice Kalimba	PLK	087	072	012
608	Wr012	Quiet River	PLK	087	072	013
609	Wr013	Aerial Harp	PLK	087	072	014
610	Wr014	Harpiness	PLK	087	072	015
611	Wr015	Skydiver	PLK	087	072	016
612	Wr016	Jamisen	PLK	087	072	017
613	Wr017	JUNO Koto	PLK	087	072	018
614	Wr018	Monsoon	PLK	087	072	019
615	Wr019	Bend Koto	PLK	087	072	020
616	Wr020	JUNO Banjo	FRT	087	072	021
617	Wr021	Pan Pipes	ETH	087	072	022
618	Wr022	Andes Mood	ETH	087	072	023
619	Wr023	LongDistance	ETH	087	072	024
620	Wr024	Ambi Shaku	ETH	087	072	025
621	Wr025	HimalayaPipe	ETH	087	072	026
622	Wr026	Ethnic Lead	ETH	087	072	027
623	Wr027	Lochscape	ETH	087	072	028
624	Wr028	PipeDream	ETH	087	072	029
625	Wr029	Angel Pipes	ETH	087	072	030
626	Wr030	Far East	ETH	087	072	031
627	Wr031	Wired Synth	ETH	087	072	032
628	Wr032	4DaCommonMan	ETH	087	072	033
629	Wr033	Orgaenia	ETH	087	072	034
630	Wr034	Sleeper	ETH	087	072	035
631	Wr035	Ice Palace	ETH	087	072	036
632	Wr036	Story Harp	ETH	087	072	037
633	Wr037	LostParadise	ETH	087	072	038

N.º		Nombre del Tone	Categoría	MSB	LSB	PC
634	Wr038	Timpani+Low	PRC	087	072	039
635	Wr039	Timpani Roll	PRC	087	072	040
636	Wr040	Bass Drum	PRC	087	072	041
637	Wr041	Ambidextrous	SFX	087	072	042
638	Wr042	En-co-re	SFX	087	072	043
639	Wr043	Mobile Phone	SFX	087	072	044
640	Wr044	ElectroDisco	BTS	087	072	045
641	Wr045	Groove 007	BTS	087	072	046
642	Wr046	In Da Groove	BTS	087	072	047
643	Wr047	Sweet 80s	BTS	087	072	048
644	Wr048	Auto Trance2	BTS	087	072	049
645	Wr049	JUNO Pop	BTS	087	072	050
646	Wr050	Compusonic 1	BTS	087	072	051
647	Wr051	Compusonic 2	BTS	087	072	052
648	Wr052	Mix Drum 1	DRM	087	072	053
649	Wr053	Mix Drum 2	DRM	087	072	054
650	Wr054	Lounge Kit	CMB	087	072	055
651	Wr055	80s Combo	CMB	087	072	056
652	Wr056	Analog Days	CMB	087	072	057
653	Wr057	Techno Craft	CMB	087	072	058
654	Wr058	Santur	PLK	121	0	16
655	Wr059	Harp	PLK	121	0	47
656	Wr060	Yang Qin	PLK	121	1	
657	Wr061	Timpani	PRC	121	0	48
658	Wr062	Shakuhachi	ETH	121	0	78
659	Wr063	Sitar	PLK	121	0	105
660	Wr064	Sitar 2	PLK	121	1	
661	Wr065	Banjo	FRT	121	0	106
662	Wr066	Shamisen	PLK	121	0	107
663	Wr067	Koto	PLK	121	0	108
664	Wr068	Taisho Koto	PLK	121	1	
665	Wr069	Kalimba	PLK	121	0	109
666	Wr070	Bagpipe	ETH	121	0	110
667	Wr071	Shanai	ETH	121	0	112
668	Wr072	Agogo	PRC	121	0	114
669	Wr073	Woodblock	PRC	121	0	116
670	Wr074	Castanets	PRC	121	1	
671	Wr075	Taiko	PRC	121	0	117
672	Wr076	Concert BD	PRC	121	1	
673	Wr077	Melo. Tom 1	PRC	121	0	118
674	Wr078	Melo. Tom 2	PRC	121	1	
675	Wr079	Synth Drum	PRC	121	0	119
676	Wr080	808 Tom	PRC	121	1	
677	Wr081	Elec Perc	PRC	121	2	
678	Wr082	Reverse Cym.	PRC	121	0	120
679	Wr083	Seashore	SFX	121	0	123
680	Wr084	Rain	SFX	121	1	
681	Wr085	Thunder	SFX	121	2	
682	Wr086	Wind	SFX	121	3	
683	Wr087	Stream	SFX	121	4	
684	Wr088	Bubble	SFX	121	5	
685	Wr089	Bird	SFX	121	0	124
686	Wr090	Dog	SFX	121	1	
687	Wr091	Horse-Gallop	SFX	121	2	
688	Wr092	Bird 2	SFX	121	3	
689	Wr093	Telephone 1	SFX	121	0	125
690	Wr094	Telephone 2	SFX	121	1	
691	Wr095	DoorCreaking	SFX	121	2	
692	Wr096	Door	SFX	121	3	
693	Wr097	Scratch	SFX	121	4	
694	Wr098	Wind Chimes	SFX	121	5	
695	Wr099	Helicopter	SFX	121	0	126
696	Wr100	Car-Engine	SFX	121	1	
697	Wr101	Car-Stop	SFX	121	2	
698	Wr102	Car-Pass	SFX	121	3	
699	Wr103	Car-Crash	SFX	121	4	
700	Wr104	Siren	SFX	121	5	
701	Wr105	Train	SFX	121	6	
702	Wr106	Jetplane	SFX	121	7	
703	Wr107	Starship	SFX	121	8	
704	Wr108	Burst Noise	SFX	121	9	
705	Wr109	Applause	SFX	121	0	127
706	Wr110	Laughing	SFX	121	1	
707	Wr111	Screaming	SFX	121	2	
708	Wr112	Punch	SFX	121	3	
709	Wr113	Heart Beat	SFX	121	4	
710	Wr114	Footsteps	SFX	121	5	
711	Wr115	Gun Shot	SFX	121	0	128
712	Wr116	Machine Gun	SFX	121	1	
713	Wr117	Lasergun	SFX	121	2	
714	Wr118	Explosion	SFX	121	3	

Botón [BRASS]

* Br077–Br110 son Tones GM/GM2.

N.º		Nombre del Tone	Categoría	MSB	LSB	PC
715	Br001	Bright Brass	BRS	087	067	095
716	Br002	BreakOut Brs	BRS	087	067	096
717	Br003	StackTp Sect	BRS	087	067	097
718	Br004	Tb Section	BRS	087	067	098
719	Br005	TpTb Sect.	BRS	087	067	099
720	Br006	Brass Sect 1	BRS	087	067	100
721	Br007	Brass Sect 2	BRS	087	067	101
722	Br008	Brass & Sax	BRS	087	067	102
723	Br009	Simple Tutti	BRS	087	067	103
724	Br010	Tpts & Tmbs	BRS	087	067	104
725	Br011	BrassPartOut	BRS	087	067	105
726	Br012	Full sForza	BRS	087	067	106
727	Br013	Stereo Brass	BRS	087	067	107
728	Br014	F.Horns Sect	BRS	087	067	108
729	Br015	Solo Tp	BRS	087	067	109
730	Br016	Ambi Tp	BRS	087	067	110
731	Br017	Horn Chops	BRS	087	067	111
732	Br018	Mute Tp	BRS	087	067	112
733	Br019	Harmon Mute	BRS	087	067	113
734	Br020	Soft Tb	BRS	087	067	114
735	Br021	Solo Tb	BRS	087	067	115
736	Br022	Solo Bone	BRS	087	067	116
737	Br023	Flugel Horn	BRS	087	067	117
738	Br024	Spit Flugel	BRS	087	067	118
739	Br025	XP Horn	BRS	087	067	119
740	Br026	Grande Tuba	BRS	087	067	120
741	Br027	JUNO Tuba	BRS	087	067	121
742	Br028	80s Brass 1	SBR	087	067	122
743	Br029	Wide Syn Brs	SBR	087	067	123
744	Br030	Poly Brass	SBR	087	067	124
745	Br031	JP8000 Brass	SBR	087	067	125
746	Br032	JUNO Brass	SBR	087	067	126
747	Br033	DetuneSawBrs	SBR	087	067	127
748	Br034	J-Pop Brass	SBR	087	067	128
749	Br035	80s Brass 2	SBR	087	068	001
750	Br036	80s Brass 3	SBR	087	068	002
751	Br037	80s Brass 4	SBR	087	068	003
752	Br038	80s Brass 5	SBR	087	068	004
753	Br039	Ana Brass	SBR	087	068	005
754	Br040	Soft Brass	SBR	087	068	006
755	Br041	Ox Brass	SBR	087	068	007
756	Br042	Syn Brass 1	SBR	087	068	008
757	Br043	Syn Brass 2	SBR	087	068	009
758	Br044	Xpand Brass1	SBR	087	068	010
759	Br045	Xpand Brass2	SBR	087	068	011
760	Br046	Super Saw	SBR	087	068	012

N.º		Nombre del Tone	Categoría	MSB	LSB	PC
761	Br047	SoftSynBrass	SBR	087	068	013
762	Br048	Windy Synth	SBR	087	068	014
763	Br049	Silky JP	SBR	087	068	015
764	Br050	Silk Brs Pad	SBR	087	068	016
765	Br051	X-Saw Brass	SBR	087	068	017
766	Br052	Cheesy Brass	SBR	087	068	018
767	Br053	Dual Saw Brs	SBR	087	068	019
768	Br054	JUNO-106 Brs	SBR	087	068	020
769	Br055	BreakOut Key	SBR	087	068	021
770	Br056	Stacked Brs	SBR	087	068	022
771	Br057	Sax Sect. 1	SAX	087	068	023
772	Br058	Sax Sect. 2	SAX	087	068	024
773	Br059	Horny Sax	SAX	087	068	025
774	Br060	JUNO Sop Sax	SAX	087	068	026
775	Br061	Solo Sop Sax	SAX	087	068	027
776	Br062	JUNO AltoSax	SAX	087	068	028
777	Br063	AltoLead Sax	SAX	087	068	029
778	Br064	FXM Alto Sax	SAX	087	068	030
779	Br065	XP TnrBrethy	SAX	087	068	031
780	Br066	JUNO Tnr Sax	SAX	087	068	032
781	Br067	Fat TenorSax	SAX	087	068	033
782	Br068	JUNO BariSax	SAX	087	068	034
783	Br069	JUNO Flute	FLT	087	068	035
784	Br070	JUNO Piccolo	FLT	087	068	036
785	Br071	Clarence.net	WND	087	068	037
786	Br072	JUNO Oboe	WND	087	068	038
787	Br073	JUNO E.Horn	WND	087	068	039
788	Br074	JUNO Bassoon	WND	087	068	040
789	Br075	Good Old Day	WND	087	068	041
790	Br076	WindWood	WND	087	068	042
791	Br077	Trumpet	BRS	121	0	57
792	Br078	Dark Trumpet	BRS	121	1	
793	Br079	Trombone	BRS	121	0	58
794	Br080	Trombone 2	BRS	121	1	
795	Br081	Bright Tb	BRS	121	2	
796	Br082	Tuba	BRS	121	0	59
797	Br083	MutedTrumpet	BRS	121	0	60
798	Br084	MuteTrumpet2	BRS	121	1	
799	Br085	French Horns	BRS	121	0	61
800	Br086	Fr.Horn 2	BRS	121	1	
801	Br087	Brass 1	BRS	121	0	62
802	Br088	Brass 2	BRS	121	1	
803	Br089	Synth Brass1	SBR	121	0	63
804	Br090	JP Brass	SBR	121	1	
805	Br091	Oct SynBrass	SBR	121	2	
806	Br092	Jump Brass	SBR	121	3	
807	Br093	Synth Brass2	SBR	121	0	64
808	Br094	SynBrass sfz	SBR	121	1	
809	Br095	Velo Brass 1	SBR	121	2	
810	Br096	Soprano Sax	SAX	121	0	65
811	Br097	Alto Sax	SAX	121	0	66
812	Br098	Tenor Sax	SAX	121	0	67
813	Br099	Baritone Sax	SAX	121	0	68
814	Br100	Oboe	WND	121	0	69
815	Br101	English Horn	WND	121	0	70
816	Br102	Bassoon	WND	121	0	71
817	Br103	Clarinet	WND	121	0	72
818	Br104	Piccolo	FLT	121	0	73
819	Br105	Flute	FLT	121	0	74
820	Br106	Recorder	FLT	121	0	75
821	Br107	Pan Flute	FLT	121	0	76
822	Br108	Bottle Blow	FLT	121	0	77
823	Br109	Whistle	FLT	121	0	79
824	Br110	Ocarina	FLT	121	0	80

Botón [VOCAL/PAD]

* Vo143–Vo162 son Tones GM/GM2.

N.º		Nombre del Tone	Categoría	MSB	LSB	PC
825	Vo001	Jazz Scat	VOX	087	070	116
826	Vo002	Jazz Doos	VOX	087	070	117
827	Vo003	Choir Aahs 1	VOX	087	070	118
828	Vo004	Choir Aahs 2	VOX	087	070	119
829	Vo005	Choir Oohs	VOX	087	070	120
830	Vo006	AngelsChoir1	VOX	087	070	121
831	Vo007	AngelsChoir2	VOX	087	070	122
832	Vo008	Syn Opera	VOX	087	070	123
833	Vo009	Angelique	VOX	087	070	124
834	Vo010	Vox Pad 1	VOX	087	070	125
835	Vo011	Vox Pad 2	VOX	087	070	126
836	Vo012	Gospel Oohs	VOX	087	070	127
837	Vo013	Choir&Str	VOX	087	070	128
838	Vo014	SynVox 1	VOX	087	071	001
839	Vo015	SynVox 2	VOX	087	071	002
840	Vo016	Aah Vox	VOX	087	071	003
841	Vo017	Sweet Keys	VOX	087	071	004
842	Vo018	JUNO Synvox	VOX	087	071	005
843	Vo019	Uhmmm	VOX	087	071	006
844	Vo020	Morning Star	VOX	087	071	007
845	Vo021	BeautifulOne	VOX	087	071	008
846	Vo022	Ooze	VOX	087	071	009
847	Vo023	Aerial Choir	VOX	087	071	010
848	Vo024	3D Vox	VOX	087	071	011
849	Vo025	Sample Opera	VOX	087	071	012
850	Vo026	Film Cue	VOX	087	071	013
851	Vo027	Paradise	VOX	087	071	014
852	Vo028	Sad ceremony	VOX	087	071	015
853	Vo029	Lost Voices	VOX	087	071	016
854	Vo030	Beat Vox	VOX	087	071	017
855	Vo031	Talk 2 Me	VOX	087	071	018
856	Vo032	FM Vox	VOX	087	071	019
857	Vo033	Let’s Talk!	VOX	087	071	020
858	Vo034	VOCODER Robt	VOX	087	071	021
859	Vo035	VOCODER Chr	VOX	087	071	022
860	Vo036	VOCODER Ens	VOX	087	071	023
861	Vo037	Cosmic Rays	BPD	087	071	024
862	Vo038	Phaser Pad 1	BPD	087	071	025
863	Vo039	PhaseStrings	BPD	087	071	026
864	Vo040	Super SynStr	BPD	087	071	027
865	Vo041	80s Str 1	BPD	087	071	028
866	Vo042	80s Str 2	BPD	087	071	029
867	Vo043	BreakOut Str	BPD	087	071	030
868	Vo044	Frends Syn	BPD	087	071	031
869	Vo045	Comb	BPD	087	071	032
870	Vo046	Voyager	BPD	087	071	033
871	Vo047	Stringship	BPD	087	071	034
872	Vo048	DarknessSide	BPD	087	071	035
873	Vo049	Fat Stacks	BPD	087	071	036
874	Vo050	Strings R Us	BPD	087	071	037
875	Vo051	Electric Pad	BPD	087	071	038
876	Vo052	Neo RS-202	BPD	087	071	039
877	Vo053	OB Rezo Pad	BPD	087	071	040
878	Vo054	Synthi Ens	BPD	087	071	041
879	Vo055	Giant Sweep	BPD	087	071	042
880	Vo056	Mod Dare	BPD	087	071	043
881	Vo057	Cell Space	BPD	087	071	044
882	Vo058	Digi-Swell	BPD	087	071	045
883	Vo059	New Year Day	BPD	087	071	046
884	Vo060	Polar Morn	BPD	087	071	047
885	Vo061	Distant Sun	BPD	087	071	048
886	Vo062	PG Chimes	BPD	087	071	049
887	Vo063	Saturn Rings	BPD	087	071	050

N.º		Nombre del Tone	Categoría	MSB	LSB	PC
888	Vo064	Brusky	BPD	087	071	051
889	Vo065	2.2 Pad 1	BPD	087	071	052
890	Vo066	2.2 Pad 2	BPD	087	071	053
891	Vo067	2.2 Pad 3	BPD	087	071	054
892	Vo068	SaturnHolida	BPD	087	071	055
893	Vo069	Neuro-Drone	BPD	087	071	056
894	Vo070	In The Pass	BPD	087	071	057
895	Vo071	Polar Night	BPD	087	071	058
896	Vo072	Cell 5th	BPD	087	071	059
897	Vo073	MistOver5ths	BPD	087	071	060
898	Vo074	Gritty Pad	BPD	087	071	061
899	Vo075	India Garden	BPD	087	071	062
900	Vo076	BillionStars	BPD	087	071	063
901	Vo077	Sand Pad	BPD	087	071	064
902	Vo078	ReverseSweep	BPD	087	071	065
903	Vo079	HugeSoundMod	BPD	087	071	066
904	Vo080	Metal Swell	BPD	087	071	067
905	Vo081	NuSoundtrack	BPD	087	071	068
906	Vo082	Phat Strings	BPD	087	071	069
907	Vo083	Hollow	SPD	087	071	070
908	Vo084	Heaven Pad	SPD	087	071	071
909	Vo085	Soft OB Pad	SPD	087	071	072
910	Vo086	Reso Pad	SPD	087	071	073
911	Vo087	Slow Saw Str	SPD	087	071	074
912	Vo088	Terra Nostra	SPD	087	071	075
913	Vo089	Summer Pad	SPD	087	071	076
914	Vo090	Frends Pad	SPD	087	071	077
915	Vo091	Pop Pad	SPD	087	071	078
916	Vo092	Sqr Pad	SPD	087	071	079
917	Vo093	Silk Pad	SPD	087	071	080
918	Vo094	WarmReso Pad	SPD	087	071	081
919	Vo095	Soft Pad	SPD	087	071	082
920	Vo096	Air Pad	SPD	087	071	083
921	Vo097	Soft Breeze	SPD	087	071	084
922	Vo098	JP Strings 1	SPD	087	071	085
923	Vo099	JP Strings 2	SPD	087	071	086
924	Vo100	DelayStrings	SPD	087	071	087
925	Vo101	NorthStrings	SPD	087	071	088
926	Vo102	Syn Strings1	SPD	087	071	089
927	Vo103	Syn Strings2	SPD	087	071	090
928	Vo104	OB Strings 1	SPD	087	071	091
929	Vo105	OB Strings 2	SPD	087	071	092
930	Vo106	Strings Pad	SPD	087	071	093
931	Vo107	R&B SoftPad	SPD	087	071	094
932	Vo108	Phat Pad	SPD	087	071	095
933	Vo109	Phaser Pad 2	SPD	087	071	096
934	Vo110	Mystic Str	SPD	087	071	097
935	Vo111	Glass Organ	SPD	087	071	098
936	Vo112	Wind Pad	SPD	087	071	099
937	Vo113	Combination	SPD	087	071	100
938	Vo114	HumanKindnes	SPD	087	071	101
939	Vo115	Beauty Pad	SPD	087	071	102
940	Vo116	Atmospherics	SPD	087	071	103
941	Vo117	OB Aaahs	SPD	087	071	104
942	Vo118	Vulcano Pad	SPD	087	071	105
943	Vo119	Cloud #9	SPD	087	071	106
944	Vo120	Organic Pad	SPD	087	071	107
945	Vo121	Hum Pad	SPD	087	071	108
946	Vo122	Vox Pad	SPD	087	071	109
947	Vo123	Digital Aahs	SPD	087	071	110
948	Vo124	Tri 5th Pad	SPD	087	071	111
949	Vo125	Movin Pad	SPD	087	071	112
950	Vo126	Seq-Pad 2	SPD	087	071	113
951	Vo127	Follow	SPD	087	071	114
952	Vo128	Consolament	SPD	087	071	115
953	Vo129	Spacious Pad	SPD	087	071	116
954	Vo130	JD Pop Pad	SPD	087	071	117
955	Vo131	JP-8 Phase	SPD	087	071	118
956	Vo132	Nu Epic Pad	SPD	087	071	119
957	Vo133	Flange Dream	SPD	087	071	120
958	Vo134	Evolution X	SPD	087	071	121
959	Vo135	Angelis Pad	SPD	087	071	122
960	Vo136	JUNO-106 Str	SPD	087	071	123
961	Vo137	JupiterMoves	SPD	087	071	124
962	Vo138	Oceanic Pad	SPD	087	071	125
963	Vo139	Fairy’s Song	SPD	087	071	126
964	Vo140	Borealis	SPD	087	071	127
965	Vo141	JX Warm Pad	SPD	087	071	128
966	Vo142	Analog Bgrnd	SPD	087	072	001
967	Vo143	Syn.Strings2	SPD	121	0	52
968	Vo144	Choir Aahs	VOX	121	0	53
969	Vo145	Chorus Aahs	VOX	121	1	
970	Vo146	Voice Oohs	VOX	121	0	54
971	Vo147	Humming	VOX	121	1	
972	Vo148	SynVox	VOX	121	0	55
973	Vo149	Analog Voice	VOX	121	1	
974	Vo150	Warm Pad	SPD	121	0	90
975	Vo151	Sine Pad	SPD	121	1	
976	Vo152	Space Voice	VOX	121	0	92
977	Vo153	Itopia	VOX	121	1	
978	Vo154	Bowed Glass	SPD	121	0	93
979	Vo155	Metal Pad	BPD	121	0	94
980	Vo156	Halo Pad	BPD	121	0	95
981	Vo157	Sweep Pad	SPD	121	0	96
982	Vo158	Soundtrack	SPD	121	0	98
983	Vo159	Echo Drops	BPD	121	0	103
984	Vo160	Echo Bell	BPD	121	1	
985	Vo161	Echo Pan	BPD	121	2	
986	Vo162	Star Theme	BPD	121	0	104

Botón [SYNTH]

* Sy330–Sy352 son Tones GM/GM2.

N.º		Nombre del Tone	Categoría	MSB	LSB	PC
987	Sy001	Porta Lead 1	HLD	087	068	043
988	Sy002	Porta Lead 2	HLD	087	068	044
989	Sy003	Solo Saw Ld	HLD	087	068	045
990	Sy004	Wind Syn Ld	HLD	087	068	046
991	Sy005	GR Lead 1	HLD	087	068	047
992	Sy006	Sync Lead	HLD	087	068	048
993	Sy007	JupiterLead1	HLD	087	068	049
994	Sy008	Alpha Spit 1	HLD	087	068	050
995	Sy009	Pro Fat Ld	HLD	087	068	051
996	Sy010	Saw Lead 1	HLD	087	068	052
997	Sy011	Saw Lead 2	HLD	087	068	053
998	Sy012	Saw Lead 3	HLD	087	068	054
999	Sy013	Saw Lead 4	HLD	087	068	055
1000	Sy014	Saw Lead 5	HLD	087	068	056
1001	Sy015	Saw Lead 6	HLD	087	068	057
1002	Sy016	JUNO Lead	HLD	087	068	058
1003	Sy017	Jump Poly	HLD	087	068	059
1004	Sy018	Octa Juice	HLD	087	068	060
1005	Sy019	Octa Saw	HLD	087	068	061
1006	Sy020	Octa Sync 1	HLD	087	068	062
1007	Sy021	Octa Sync 2	HLD	087	068	063
1008	Sy022	Hot Sync	HLD	087	068	064
1009	Sy023	Hot Coffee	HLD	087	068	065
1010	Sy024	Phase Lead	HLD	087	068	066
1011	Sy025	Waspy Lead 1	HLD	087	068	067
1012	Sy026	Follow Me 1	HLD	087	068	068
1013	Sy027	Follow Me 2	HLD	087	068	069
1014	Sy028	Classic Ld 1	HLD	087	068	070

N.º		Nombre del Tone	Categoría	MSB	LSB	PC
1015	Sy029	Classic Ld 2	HLD	087	068	071
1016	Sy030	Digi Lead 1	HLD	087	068	072
1017	Sy031	Digi Lead 2	HLD	087	068	073
1018	Sy032	DC Triangle	HLD	087	068	074
1019	Sy033	Sqr-Seqence	HLD	087	068	075
1020	Sy034	Pure Square	HLD	087	068	076
1021	Sy035	Griggley	HLD	087	068	077
1022	Sy036	Legato Saw	HLD	087	068	078
1023	Sy037	Dual Profs	HLD	087	068	079
1024	Sy038	Gwyo Press	HLD	087	068	080
1025	Sy039	Q DualSaws	HLD	087	068	081
1026	Sy040	Mogulator Ld	HLD	087	068	082
1027	Sy041	DirtyVoltage	HLD	087	068	083
1028	Sy042	Clean?	HLD	087	068	084
1029	Sy043	Distortion	HLD	087	068	085
1030	Sy044	Syn Lead 1	HLD	087	068	086
1031	Sy045	Syn Lead 2	HLD	087	068	087
1032	Sy046	X-Sink Delay	HLD	087	068	088
1033	Sy047	Destroyed Ld	HLD	087	068	089
1034	Sy048	Synchro Lead	HLD	087	068	090
1035	Sy049	Sync Tank	HLD	087	068	091
1036	Sy050	Sync Ld Mono	HLD	087	068	092
1037	Sy051	SyncModulate	HLD	087	068	093
1038	Sy052	2krazy Brite	HLD	087	068	094
1039	Sy053	Distorted MG	HLD	087	068	095
1040	Sy054	Dist Lead	HLD	087	068	096
1041	Sy055	Ringmod Lead	HLD	087	068	097
1042	Sy056	BodyElectric	HLD	087	068	098
1043	Sy057	SonicVampire	HLD	087	068	099
1044	Sy058	Stimulation	HLD	087	068	100
1045	Sy059	Wire Sync	HLD	087	068	101
1046	Sy060	Epic Lead	HLD	087	068	102
1047	Sy061	Bag Lead	HLD	087	068	103
1048	Sy062	Wezcoast	HLD	087	068	104
1049	Sy063	HyperJupiter	HLD	087	068	105
1050	Sy064	Vintagolizer	HLD	087	068	106
1051	Sy065	C64 Lead	HLD	087	068	107
1052	Sy066	303 NRG	HLD	087	068	108
1053	Sy067	Feat Lead	HLD	087	068	109
1054	Sy068	Cell SquLead	SLD	087	068	110
1055	Sy069	Theramax 1	SLD	087	068	111
1056	Sy070	Pulse Lead 1	SLD	087	068	112
1057	Sy071	Pulse Lead 2	SLD	087	068	113
1058	Sy072	Mid Saw Ld	SLD	087	068	114
1059	Sy073	On Air	SLD	087	068	115
1060	Sy074	Tri Lead 1	SLD	087	068	116
1061	Sy075	Tri Lead 2	SLD	087	068	117
1062	Sy076	Sine Lead 1	SLD	087	068	118
1063	Sy077	Sine Lead 2	SLD	087	068	119
1064	Sy078	Sqr Lead 1	SLD	087	068	120
1065	Sy079	Sqr Lead 2	SLD	087	068	121
1066	Sy080	SH Sqr Lead	SLD	087	068	122
1067	Sy081	Sinetific	SLD	087	068	123
1068	Sy082	JUNO Soft Ld	SLD	087	068	124
1069	Sy083	Spooky Lead	SLD	087	068	125
1070	Sy084	PeakArpSine	SLD	087	068	126
1071	Sy085	Howards Lead	SLD	087	068	127
1072	Sy086	SoloNzPeaker	SLD	087	068	128
1073	Sy087	R&B Tri Ld 1	SLD	087	069	001
1074	Sy088	R&B Tri Ld 2	SLD	087	069	002
1075	Sy089	JupiterLead2	SLD	087	069	003
1076	Sy090	JupiterLead3	SLD	087	069	004
1077	Sy091	Dig-n-Duke	SLD	087	069	005
1078	Sy092	Sqr Diamond	SLD	087	069	006
1079	Sy093	Soft Lead	SLD	087	069	007
1080	Sy094	Soft Saw Ld	SLD	087	069	008

N.º		Nombre del Tone	Categoría	MSB	LSB	PC
1081	Sy095	X-Pulse Lead	SLD	087	069	009
1082	Sy096	Mild 2-SawLd	SLD	087	069	010
1083	Sy097	Mew Lead	SLD	087	069	011
1084	Sy098	Shy Soloist	SLD	087	069	012
1085	Sy099	Theramax 2	SLD	087	069	013
1086	Sy100	Therasqu	SLD	087	069	014
1087	Sy101	GR Lead 2	SLD	087	069	015
1088	Sy102	SH-2 Lead	SLD	087	069	016
1089	Sy103	Jucy Saw	SLD	087	069	017
1090	Sy104	Reso Lead	SLD	087	069	018
1091	Sy105	Modulated Ld	SLD	087	069	019
1092	Sy106	Synthi Fizz	SLD	087	069	020
1093	Sy107	Waspy Lead 2	SLD	087	069	021
1094	Sy108	Pulstar Ld	SLD	087	069	022
1095	Sy109	Naked Lead	SLD	087	069	023
1096	Sy110	Alpha Spit 2	SLD	087	069	024
1097	Sy111	JP Saw Lead	SLD	087	069	025
1098	Sy112	Violin Lead	SLD	087	069	026
1099	Sy113	Mod Lead	SLD	087	069	027
1100	Sy114	Tristar	SLD	087	069	028
1101	Sy115	Chubby Lead	SLD	087	069	029
1102	Sy116	Sneaky Leady	SLD	087	069	030
1103	Sy117	Shaku Lead	SLD	087	069	031
1104	Sy118	Legato Tkno	SLD	087	069	032
1105	Sy119	Reso Saw Ld	SLD	087	069	033
1106	Sy120	SliCed Lead	SLD	087	069	034
1107	Sy121	Mini Growl	SLD	087	069	035
1108	Sy122	Evangelized	SLD	087	069	036
1109	Sy123	Air Lead	SLD	087	069	037
1110	Sy124	Stacc Heaven	SYN	087	069	038
1111	Sy125	Sugar Synth	SYN	087	069	039
1112	Sy126	Synth Key	SYN	087	069	040
1113	Sy127	Frontier Syn	SYN	087	069	041
1114	Sy128	Summer Str	SYN	087	069	042
1115	Sy129	JUNO Poly	SYN	087	069	043
1116	Sy130	SuperSawSlow	SYN	087	069	044
1117	Sy131	Cue Tip	SYN	087	069	045
1118	Sy132	Waspy Synth	SYN	087	069	046
1119	Sy133	Europe Xpres	SYN	087	069	047
1120	Sy134	Squeepy	SYN	087	069	048
1121	Sy135	DOC Stack	SYN	087	069	049
1122	Sy136	Sweep Lead	SYN	087	069	050
1123	Sy137	80s Saws 1	SYN	087	069	051
1124	Sy138	80s Saws 2	SYN	087	069	052
1125	Sy139	80s Saws 3	SYN	087	069	053
1126	Sy140	Digitaless	SYN	087	069	054
1127	Sy141	Flip Pad	SYN	087	069	055
1128	Sy142	Short Detune	SYN	087	069	056
1129	Sy143	forSequence	SYN	087	069	057
1130	Sy144	Memory Pluck	SYN	087	069	058
1131	Sy145	Metalic Bass	SYN	087	069	059
1132	Sy146	Aqua	SYN	087	069	060
1133	Sy147	Round SQR	SYN	087	069	061
1134	Sy148	Big Planet	SYN	087	069	062
1135	Sy149	Wet Atax	SYN	087	069	063
1136	Sy150	Houze Clavi	SYN	087	069	064
1137	Sy151	Saw Stack	SYN	087	069	065
1138	Sy152	Frgile Saws	SYN	087	069	066
1139	Sy153	Steamed Sawz	SYN	087	069	067
1140	Sy154	RAVtune	SYN	087	069	068
1141	Sy155	Bustranza	SYN	087	069	069
1142	Sy156	Digi Saw Syn	SYN	087	069	070
1143	Sy157	JP OctAttack	SYN	087	069	071
1144	Sy158	Oct Unison	SYN	087	069	072
1145	Sy159	Xtatic	SYN	087	069	073
1146	Sy160	Dirty Combo	SYN	087	069	074

N.º		Nombre del Tone	Categoría	MSB	LSB	PC
1147	Sy161	FM's Attack	SYN	087	069	075
1148	Sy162	Digi-vox Syn	SYN	087	069	076
1149	Sy163	Fairy Factor	SYN	087	069	077
1150	Sy164	Tempest	SYN	087	069	078
1151	Sy165	X-Racer	SYN	087	069	079
1152	Sy166	TB Booster	SYN	087	069	080
1153	Sy167	Syn-Orch/Mod	SYN	087	069	081
1154	Sy168	Pressyn	SYN	087	069	082
1155	Sy169	High Five	SYN	087	069	083
1156	Sy170	Magnetic 5th	SYN	087	069	084
1157	Sy171	DigimaX	SYN	087	069	085
1158	Sy172	Exhale	SYN	087	069	086
1159	Sy173	X-panda	SYN	087	069	087
1160	Sy174	Saw Keystep	SYN	087	069	088
1161	Sy175	Blue Meanie	SYN	087	069	089
1162	Sy176	4mant Cycle	SYN	087	069	090
1163	Sy177	Modular	SYN	087	069	091
1164	Sy178	Analog Dream	SYN	087	069	092
1165	Sy179	DCO Bell Pad	SYN	087	069	093
1166	Sy180	Cell Fanta	SYN	087	069	094
1167	Sy181	JUNO 5th	SYN	087	069	095
1168	Sy182	DoubleBubble	SYN	087	069	096
1169	Sy183	JUNO-D Maj7	TEK	087	069	097
1170	Sy184	Sweet House	TEK	087	069	098
1171	Sy185	Periscope	TEK	087	069	099
1172	Sy186	5th Voice	TEK	087	069	100
1173	Sy187	HPF Sweep	TEK	087	069	101
1174	Sy188	BPF Saw	TEK	087	069	102
1175	Sy189	Moon Synth	TEK	087	069	103
1176	Sy190	DelyResoSaws	TEK	087	069	104
1177	Sy191	JUNO Trance1	TEK	087	069	105
1178	Sy192	Trancy Synth	TEK	087	069	106
1179	Sy193	Cell Trance	TEK	087	069	107
1180	Sy194	Trancy X	TEK	087	069	108
1181	Sy195	JUNO Trance2	TEK	087	069	109
1182	Sy196	R-Trance	TEK	087	069	110
1183	Sy197	Braatz...	TEK	087	069	111
1184	Sy198	AllinOneRiff	TEK	087	069	112
1185	Sy199	YZ Again	TEK	087	069	113
1186	Sy200	Flazzy Lead	TEK	087	069	114
1187	Sy201	Coffee Bee	TEK	087	069	115
1188	Sy202	TB-Sequence	TEK	087	069	116
1189	Sy203	SC-303	TEK	087	069	117
1190	Sy204	Dance Saws	TEK	087	069	118
1191	Sy205	AluminmWires	TEK	087	069	119
1192	Sy206	Fred&Barney	TEK	087	069	120
1193	Sy207	Electrostars	TEK	087	069	121
1194	Sy208	LoFiSequence	TEK	087	069	122
1195	Sy209	MelodicDrums	TEK	087	069	123
1196	Sy210	Monkey Arpg	TEK	087	069	124
1197	Sy211	TB Wah	TEK	087	069	125
1198	Sy212	Waving TB303	TEK	087	069	126
1199	Sy213	Digi Seq	TEK	087	069	127
1200	Sy214	Seq Saw	TEK	087	069	128
1201	Sy215	Reso Seq Saw	TEK	087	070	001
1202	Sy216	DetuneSeqSaw	TEK	087	070	002
1203	Sy217	Technotribe	TEK	087	070	003
1204	Sy218	Teethy Grit	TEK	087	070	004
1205	Sy219	Repertition	TEK	087	070	005
1206	Sy220	Killerbeez	TEK	087	070	006
1207	Sy221	Acid Lead	TEK	087	070	007
1208	Sy222	Tranceformer	TEK	087	070	008
1209	Sy223	Anadroid	TEK	087	070	009
1210	Sy224	Shroomy	TEK	087	070	010
1211	Sy225	Noize R us	TEK	087	070	011
1212	Sy226	Beep Melodie	TEK	087	070	012

N.º		Nombre del Tone	Categoría	MSB	LSB	PC
1213	Sy227	Morpher	TEK	087	070	013
1214	Sy228	Power Synth	TEK	087	070	014
1215	Sy229	Hoover Again	TEK	087	070	015
1216	Sy230	Alpha Said..	TEK	087	070	016
1217	Sy231	Ravers Awake	TEK	087	070	017
1218	Sy232	Tekno Gargle	TEK	087	070	018
1219	Sy233	Tranceiver	TEK	087	070	019
1220	Sy234	Techno Dream	TEK	087	070	020
1221	Sy235	Techno Pizz	TEK	087	070	021
1222	Sy236	VirtualHuman	PLS	087	070	022
1223	Sy237	Strobot	PLS	087	070	023
1224	Sy238	Strobe	PLS	087	070	024
1225	Sy239	Strobe X	PLS	087	070	025
1226	Sy240	Mr. Fourier	PLS	087	070	026
1227	Sy241	Rhythmic 5th	PLS	087	070	027
1228	Sy242	Sorry4theDLY	PLS	087	070	028
1229	Sy243	Cell Pad	PLS	087	070	029
1230	Sy244	Shape of X	PLS	087	070	030
1231	Sy245	ShapeURMusic	PLS	087	070	031
1232	Sy246	Synth Force	PLS	087	070	032
1233	Sy247	Trance Split	PLS	087	070	033
1234	Sy248	Step Trance	PLS	087	070	034
1235	Sy249	Chop Synth	PLS	087	070	035
1236	Sy250	Euro Teuro	PLS	087	070	036
1237	Sy251	Auto Trance1	PLS	087	070	037
1238	Sy252	Eureggae	PLS	087	070	038
1239	Sy253	Beat Pad	PLS	087	070	039
1240	Sy254	TMT Seq Pad	PLS	087	070	040
1241	Sy255	ForYourBreak	PLS	087	070	041
1242	Sy256	HPF Slicer	PLS	087	070	042
1243	Sy257	Sliced Choir	PLS	087	070	043
1244	Sy258	Digi-Doo	PLS	087	070	044
1245	Sy259	PanningFrmnt	PLS	087	070	045
1246	Sy260	Dirty Beat	PLS	087	070	046
1247	Sy261	Electrons	PLS	087	070	047
1248	Sy262	Protons	PLS	087	070	048
1249	Sy263	Brisk Vortex	PLS	087	070	049
1250	Sy264	Throbulax	PLS	087	070	050
1251	Sy265	Lonizer	PLS	087	070	051
1252	Sy266	diGital Pad	PLS	087	070	052
1253	Sy267	StepPitShift	PLS	087	070	053
1254	Sy268	Pad Pulses	PLS	087	070	054
1255	Sy269	Seq-Pad 1	PLS	087	070	055
1256	Sy270	DSP Chaos	PLS	087	070	056
1257	Sy271	Dance floor	PLS	087	070	057
1258	Sy272	Minor Thirds	PLS	087	070	058
1259	Sy273	FX World	PLS	087	070	059
1260	Sy274	Nu Trance X	PLS	087	070	060
1261	Sy275	Auto 5thSaws	PLS	087	070	061
1262	Sy276	Cross Talk	PLS	087	070	062
1263	Sy277	Reanimation	PLS	087	070	063
1264	Sy278	VoX Chopper	PLS	087	070	064
1265	Sy279	Trevor's Pad	PLS	087	070	065
1266	Sy280	Fantomas Pad	PLS	087	070	066
1267	Sy281	Jazzy Arps	PLS	087	070	067
1268	Sy282	Keep Running	PLS	087	070	068
1269	Sy283	Step In	PLS	087	070	069
1270	Sy284	Echo Echo	PLS	087	070	070
1271	Sy285	Keep going	PLS	087	070	071
1272	Sy286	Arposphere	PLS	087	070	072
1273	Sy287	Voco Riff	PLS	087	070	073
1274	Sy288	Pulsator	PLS	087	070	074
1275	Sy289	Motion Bass	PLS	087	070	075
1276	Sy290	Sine Magic	PLS	087	070	076
1277	Sy291	JUNO-D Slice	PLS	087	070	077
1278	Sy292	Pulsatron	PLS	087	070	078

N.º		Nombre del Tone	Categoría	MSB	LSB	PC
1279	Sy293	Mega Sync	PLS	087	070	079
1280	Sy294	Passing by	FX	087	070	080
1281	Sy295	Lazer Points	FX	087	070	081
1282	Sy296	Retro Sci-Fi	FX	087	070	082
1283	Sy297	Magic Chime	FX	087	070	083
1284	Sy298	Try This!	FX	087	070	084
1285	Sy299	New Planetz	FX	087	070	085
1286	Sy300	Jet Noise	FX	087	070	086
1287	Sy301	Chaos 2003	FX	087	070	087
1288	Sy302	Control Room	FX	087	070	088
1289	Sy303	OutOf sortz	FX	087	070	089
1290	Sy304	Scatter	FX	087	070	090
1291	Sy305	Low Beat-S	FX	087	070	091
1292	Sy306	WaitnOutside	FX	087	070	092
1293	Sy307	Breath Echo	FX	087	070	093
1294	Sy308	SoundStrange	FX	087	070	094
1295	Sy309	Cosmic Pulse	FX	087	070	095
1296	Sy310	Faked Piano	FX	087	070	096
1297	Sy311	JUNO Crystal	FX	087	070	097
1298	Sy312	ResoSweep Dn	FX	087	070	098
1299	Sy313	Zap B3 & C4	FX	087	070	099
1300	Sy314	PolySweep Nz	FX	087	070	100
1301	Sy315	Strange Land	FX	087	070	101
1302	Sy316	S&H Voc	FX	087	070	102
1303	Sy317	12th Planet	FX	087	070	103
1304	Sy318	Scare	FX	087	070	104
1305	Sy319	Hillside	FX	087	070	105
1306	Sy320	Mod Scanner	FX	087	070	106
1307	Sy321	SoundOnSound	FX	087	070	107
1308	Sy322	Gasp	FX	087	070	108
1309	Sy323	ResoSweep Up	FX	087	070	109
1310	Sy324	Magic Wave	FX	087	070	110
1311	Sy325	Shangri-La	FX	087	070	111
1312	Sy326	CerealKiller	FX	087	070	112
1313	Sy327	Cosmic Drops	FX	087	070	113
1314	Sy328	Space Echo	FX	087	070	114
1315	Sy329	Robot Sci-Fi	FX	087	070	115
1316	Sy330	Square Wave	HLD	121	0	81
1317	Sy331	MG Square	HLD	121	1	
1318	Sy332	2600 Sine	HLD	121	2	
1319	Sy333	Saw Wave	HLD	121	0	82
1320	Sy334	OB2 Saw	HLD	121	1	
1321	Sy335	Doctor Solo	HLD	121	2	
1322	Sy336	Natural Lead	HLD	121	3	
1323	Sy337	SequencedSaw	HLD	121	4	
1324	Sy338	Syn.Calliope	SLD	121	0	83
1325	Sy339	Chiffer Lead	SLD	121	0	84
1326	Sy340	Charang	HLD	121	0	85
1327	Sy341	Wire Lead	HLD	121	1	
1328	Sy342	Solo Vox	SLD	121	0	86
1329	Sy343	5th Saw Wave	HLD	121	0	87
1330	Sy344	Bass & Lead	HLD	121	0	88
1331	Sy345	Delayed Lead	HLD	121	1	
1332	Sy346	Fantasia	SYN	121	0	89
1333	Sy347	Polysynth	SYN	121	0	91
1334	Sy348	Ice Rain	SYN	121	0	97
1335	Sy349	Brightness	SYN	121	0	101
1336	Sy350	Goblin	PLS	121	0	102
1337	Sy351	Breath Noise	FX	121	0	122
1338	Sy352	Fl.Key Click	FX	121	1	

Lista de sets de ritmo

Sets de ritmo

N.º	Nombre del ritmo	MSB	LSB	PC
Rh001	Pop Kit 1	086	064	001
Rh002	Rock Kit	086	064	002
Rh003	Brush Jz Kit	086	064	003
Rh004	HipHop Kit	086	064	004
Rh005	R&B Kit	086	064	005
Rh006	Dance Kit 1	086	064	006
Rh007	Dance Kit 2	086	064	007
Rh008	Dance Kit 3	086	064	008
Rh009	Pop Kit 2	086	064	009
Rh010	Dance Kit 4	086	064	010
Rh011	Ambi Pop 1	086	064	011
Rh012	Ambi Rock	086	064	012
Rh013	Ambi BrushJz	086	064	013
Rh014	Ambi HipHop	086	064	014
Rh015	Ambi R&B	086	064	015
Rh016	Ambi Dance 1	086	064	016
Rh017	Ambi Dance 2	086	064	017
Rh018	Ambi Dance 3	086	064	018
Rh019	Ambi Pop 2	086	064	019
Rh020	Ambi Dance 4	086	064	020

Sets de ritmo GM

N.º	Nombre del ritmo	MSB	LSB	PC
Rh021	GM2 STANDARD	120	0	001
Rh022	GM2 ROOM	120	0	009
Rh023	GM2 POWER	120	0	017
Rh024	GM2 ELECTRIC	120	0	025
Rh025	GM2 ANALOG	120	0	026
Rh026	GM2 JAZZ	120	0	033
Rh027	GM2 BRUSH	120	0	041
Rh028	GM2 ORCHSTRA	120	0	049
Rh029	GM2 SFX	120	0	057

N.º Nota	001 Pop Kit 1		002 Rock Kit		003 Brush Jz Kit		004 HipHop Kit		005 R&B Kit	
27	-----		-----		-----		-----		-----	
28	-----		-----		-----		-----		-----	
29	-----		-----		-----		-----		-----	
30	-----		-----		-----		-----		-----	
31	Kick1		Kick1		Kick1		Analog Kick1		Mix Kick1	
32	Snare Ghost1		Snare Ghost1		Snare Ghost		Analog Kick2		Mix Kick2	
33	Kick2		Kick2		Kick2		Mix Kick1		Mix Kick3	
34	Pedal Hihat	[M1]	Pedal Hihat	[M1]	Pedal Hi-hat	[M1]	Mix Kick2		Mix Kick4	
35	Kick3		Power Kick1		Jazz Kick 1		Analog Kick3		Mix Kick5	
C2 36	Kick4		Power Kick2		Jazz Kick 2		Mix Kick3		Mix Kick6	
37	Side Stick		Side Stick		Side Stick		TR808 Rim1		Soft Stick	
38	Snare1		Power Snare1		Brush Slap1		Mix Snare1		Short Snare1	
39	Snare Ghost2		Snare Ghost2		Jz Brsh Swsh		Mix Clap1		Mix Stick	
40	Snare2		Power Snare2		Brush Slap2		Mix Snare2		Short Snare2	
41	Low Tom1		Low Tom1		BrushLowTom		Mix Snare3		Short Snare3	
42	Cl Hihat1	[M1]	Cl Hihat1	[M1]	Brush ClHH1	[M1]	TR808 ClHH	[M1]	Cl Hihat1	[M1]
43	Low Tom2		Low Tom2		BrushMidTom1		Mix Snare4		Short Snare4	
44	Cl Hihat2	[M1]	Cl Hihat2	[M1]	Brush ClHH2	[M1]	Noise ClHH	[M1]	Cl Hihat2	[M1]
45	Mid Tom1		Mid Tom1		BrushMidTom2		Mix Snare5		Mix Snare1	
46	Op Hihat	[M1]	Op Hihat	[M1]	Brush OpHH	[M1]	TR808 OpHH	[M1]	Op Hihat	[M1]
47	Mid Tom2		Mid Tom2		BrushMidTom2		Mix Snare6		Mix Snare2	
C3 48	High Tom1		High Tom1		Brush HiTom		Syn Swt Atk1		Mix Snare3	
49	CrashCymbal1		CrashCymbal1		CrashCymbal1		TR808 Cym1		TR808 Cym1	
50	High Tom2		High Tom2		Brush HiTom		MG Attack		Mix Snare4	
51	Ride Cymbal1		Ride Cymbal1		Ride Cymbal1		TR808 Cym2		TR808 Cym2	
52	China Cymbal		China Cymbal		China Cymbal		China Cymbal		China Cymbal	
53	Ride Cymbal2		Ride Cymbal2		Ride Cymbal2		Rock Rd Edge		Rock Rd Edge	
54	Tambourine		Tambourine		Tambourine		Tambourine1		Tambourine1	
55	SplashCymbal		SplashCymbal		SplashCymbal		Mix Crash1		Mix Crash1	
56	Cowbell		Cowbell		Cowbell		Mix Hat		Mix Hat	
57	CrashCymbal2		CrashCymbal2		CrashCymbal2		Mix Crash2		Mix Crash2	
58	Vibraslap		Vibraslap		Vibraslap		Syn Swt Atk2		Syn Swt Atk	
59	Ride Cymbal3		Ride Cymbal3		Ride Cymbal3		TR808 Kick1		TR808 Kick1	
C4 60	High Bongo1		High Bongo1		High Bongo		TR808 Kick2		TR808 Kick2	
61	Low Bongo1		Low Bongo1		Low Bongo		TR808 Rim2		TR808 Rim	
62	Conga Slap		Conga Slap		MtHigh Conga		TR808 Snare1		TR808 Snare1	
63	OpenHi Conga		OpenHi Conga		OpHigh Conga		TR808 Clap1		TR808 Clap1	
64	Low Conga1		Low Conga1		Low Conga		TR808 Snare2		TR808 Snare2	
65	High Timbale		High Timbale		High Timbale		TR808 Tom1		TR808 Tom1	
66	Low Timbale		Low Timbale		Low Timbale		TR808 ClHH	[M1]	TR808 ClHH	[M1]
67	High Agogo		High Agogo		High Agogo		TR808 Tom2		TR808 Tom2	
68	Low Agogo		Low Agogo		Low Agogo		Noise ClHH	[M1]	Noise ClHH	[M1]
69	Cabasa		Cabasa		Cabasa		TR808 Tom3		TR808 Tom3	
70	Maracas		Maracas		Maracas		TR808 OpHH	[M1]	TR808 OpHH	[M1]
71	ShortWhistle	[M2]	ShortWhistle	[M2]	Jazz Kick 1		TR808 Tom4		TR808 Tom4	
C5 72	Long Whistle	[M2]	Long Whistle	[M2]	Jazz Kick 2		TR808 Tom5		TR808 Tom5	
73	Short Guiro	[M3]	Short Guiro	[M3]	Side Stick		Scratch1		Scratch1	
74	Long Guiro	[M3]	Long Guiro	[M3]	Jazz Snare1		TR808 Tom6		TR808 Tom6	
75	Claves		Claves		Sft Snr Gst		Scratch2		Scratch2	
76	Hi WoodBlock		Hi WoodBlock		Jazz Snare2		Hand Clap1		Hand Clap1	
77	LowWoodBlock		LowWoodBlock		Low Tom		Hand Clap2		Hand Clap2	
78	Mute Cuica	[M4]	Mute Cuica	[M4]	Cl Hihat1	[M1]	TR808 Clap2		TR808 Clap2	
79	Open Cuica	[M4]	Open Cuica	[M4]	Mid Tom1		Cabasa		Cabasa	
80	MuteTriangle	[M5]	MuteTriangle	[M5]	Cl Hihat2	[M1]	Shaker1		Shaker1	
81	OpenTriangle	[M5]	OpenTriangle	[M5]	Mid Tom2		Tambourine2		Tambourine2	
82	Shaker		Shaker		Op Hihat	[M1]	Shaker2		Shaker2	
83	Castanet		Castanet		Mid Tom2		Castanet		Castanet	
C6 84	High Bongo2		High Bongo2		High Tom		High Bongo		High Bongo	
85	MtHigh Conga		MtHigh Conga		CrashCymbal1		MtHigh Conga		MtHigh Conga	
86	Low Bongo2		Low Bongo2		High Tom		Low Bongo1		Low Bongo1	
87	Low Bongo3		Low Bongo3		Ride Cymbal1		Low Bongo2		Low Bongo2	
88	Low Conga2		Low Conga2		China Cymbal		Op Low Conga		Op Low Conga	
89	Low Tom3		Low Tom3		Low Tom3		Low Tom1		Low Tom1	
90	Low Tom4		Low Tom4		Low Tom4		Low Tom2		Low Tom2	
91	Mix Kick1		Mix Kick1		Claves		Mix Kick4		Mix Kick7	
92	Mix Kick2		Mix Kick2		Hi WoodBlock		Mix Kick5		Mix Kick8	
93	Mix Kick3		Mix Kick3		LowWoodBlock		TR909 Snare		Stream	
94	Mix Kick4		Mix Kick4		MuteTriangle	[M5]	Syn Burst Nz		Bubble	
95	Mix Nz1		Mix Nz1		OpenTriangle	[M5]	Digi Breath		Train	
C7 96	Mix Nz2		Mix Nz2		Shaker		Mix Breath		Wind Chime	
97	Mix Nz3		Mix Nz3		Castanet		Wide Shaker		Syn Back Nz1	
98	Wind Chime		Wind Chime		Wind Chime		JD Tuba Slap		Syn Back Nz2	
99	Hand Clap1		Hand Clap1		Hand Clap 1		Hand Clap3		Hand Clap3	
100	Hand Clap2		Hand Clap2		Hand Clap 2		Hand Clap4		Hand Clap4	
101	-----		-----		-----		Door Creak		-----	
102	-----		-----		-----		Vint.Phone		-----	
103	-----		-----		-----		Polish Kick		-----	

N.º Nota	006 Dance Kit 1	007 Dance Kit 2	008 Dance Kit 3	009 Pop Kit 2	010 Dance Kit 4
27	-----	-----	-----	-----	-----
28	TR808 Kick	SH32 Kick1	TR909 Kick1	-----	TR808 Kick
29	Mix Kick1	TR909 Kick1	SH32 Kick1	-----	Mix Kick1
30	Mix Snare1	AnalogSnare1	Snare Ghost1	-----	Mix Snare1
31	Mix Kick2	Analog Kick1	Analog Kick	Kick1	Mix Kick2
32	Mix Snare2	TR808 Snare	TR909 Snare1	Snare Ghost1	Mix Snare2
33	Mix Kick3	SH32 Kick2	SH32 Kick2	Kick2	Mix Kick3
34	Thin ClHH	Pedal Hihat [M1]	Pedal Hihat [M1]	Pedal Hihat [M1]	Thin ClHH
35	Mix Kick4	TR909 Kick2	TR909 Kick2	Kick3	Mix Kick4
C2 36	Mix Kick5	Analog Kick2	TR909 Kick3	Kick4	Mix Kick5
37	Mix Rim1	Synth Rim	TR808 Rim1	Side Stick	Mix Rim1
38	Analog Snare	TR909 Snare	TR909 Snare2	Snare1	Mix Snare3
39	TR808 Clap	TR808 Clap1	TR808 Clap	Snare Ghost2	TR808 Clap
40	Mix Snare3	DistNz Snare	TR909 Snare3	Snare2	Mix Snare4
41	Mix Tom1	Deep Tom1	TR808 Tom1	Low Tom1	Mix Tom1
42	Mix ClHH1	TR808 ClHH [M1]	Cl Hihat1 [M1]	Cl Hihat1 [M1]	Mix ClHH1
43	Mix Tom2	Deep Tom1	TR808 Tom2	Low Tom2	Mix Tom2
44	Mix ClHH2	TR606 OpHH [M1]	Cl Hihat2 [M1]	Cl Hihat2 [M1]	Mix ClHH2
45	Mix Tom3	Deep Tom2	TR808 Tom3	Mid Tom1	Mix Tom3
46	Op Hihat	TR808 Cym1 [M1]	Op Hihat1 [M1]	Op Hihat [M1]	Op Hihat
47	Mix Tom3	Deep Tom2	TR808 Tom4	Mid Tom2	Mix Tom3
C3 48	Mix Tom4	Deep Tom3	TR808 Tom5	High Tom1	Mix Tom4
49	Crash Cymbal	TR808 OpHH	CrashCymbal1	CrashCymbal1	Crash Cymbal
50	Mix Tom4	Deep Tom3	TR808 Tom6	High Tom2	Mix Tom4
51	Rock Rd Edge	Wide Syn Cym	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	Rock Rd Edge
52	China Cymbal	TR808 Cym2	Rock Chash	China Cymbal	China Cymbal
53	Ride Cymbal	China Cym1	Ride Cup	Ride Cymbal2	Ride Cymbal
54	Tambourine	Castanet	Tambourine1	Tambourine	Tambourine
55	Rock Crash	TR808 Cym3	Syn Swt Atk1	SplashCymbal	Rock Crash
56	Cowbell	Syn Cowbell	Agogo Noise	Cowbell	Cowbell
57	Concert Cym	China Cym2	MG Zap1	CrashCymbal2	Concert Cym
58	Vibraslap	Syn Swt Atk1	Syn Swt Atk2	Vibraslap	Vibraslap
59	TR808 Cym	TR909 Kick3	TR909 Kick4	Ride Cymbal3	TR808 Cym
C4 60	Bongo1	Analog Kick3	SH32 Kick3	High Bongo1	Bongo1
61	Bongo2	Syn Stick	TR808 Rim2	Low Bongo1	Bongo2
62	Bongo&Conga1	AnalogSnare2	TR808 Snare1	Conga Slap	Bongo&Conga1
63	Conga	TR808 Clap2	TR808 Clap1	OpenHi Conga	Conga
64	Bongo&Conga2	AnalogSnare3	Analog Snare	Low Conga1	Bongo&Conga2
65	TR808 Conga	Shaker1	Mid Tom1	High Timbale	TR808 Conga
66	Maracas	Syn ClHH1 [M1]	Noise ClHH [M1]	Low Timbale	Maracas
67	Shaker	Shaker2	Mid Tom2	High Agogo	Shaker
68	Triangle1	Syn ClHH2 [M1]	Cl Hihat3 [M1]	Low Agogo	Triangle1
69	Cabasa	Atmosphere1	Mid Tom3	Cabasa	Cabasa
70	Guiro	Syn OpHH [M1]	Op Hihat2 [M1]	Maracas	Guiro 1
71	Street OpHH	Atmosphere2	Mid Tom4	ShortWhistle [M2]	Street OpHH
C5 72	Scratch	Atmosphere3	Mid Tom5	Long Whistle [M2]	Scratch
73	Mix Atk1	TR808 Cym4	Rock Crash2	Short Guiro [M3]	Mix Atk1
74	MG Zap	Atmosphere4	Mid Tom6	Long Guiro [M3]	MG Zap
75	Syn Swt Atk1	Mix Ride	SplashCymbal	Claves	Syn Swt Atk1
76	Syn Swt Atk2	China Cym3	Rock Crash3	Hi WoodBlock	Syn Swt Atk2
77	Cuica Low	Rock Rd Edge	Rock Rd Edge	LowWoodBlock	Cuica Low
78	Triangle2	Syn Slap	Tambourine2	Mute Cuica [M4]	Triangle2
79	Triangle3	MG Zap1	Syn Swt Atk3	Open Cuica [M4]	Triangle3
80	Triangle4	SynVox Noise	Cowbell1	MuteTriangle [M5]	Triangle4
81	Mix Hit1	MG Zap2	Syn Swt Atk4	OpenTriangle [M5]	Guiro 2
82	Mix Hit2	Syn Swt Atk2	Cowbell2	Shaker	Mix Hit2
83	Mix Hit3	MG Zap3	MG Zap2	Castanet	Mix Hit3
C6 84	Wind Chime	808 Maracas	Low Bongo	High Bongo2	Wind Chime
85	Timpani Roll	TR808 Claves	MtHigh Conga	MtHigh Conga	Timpani Roll
86	Crotale	MuteTriangle [M2]	Conga Slap	Low Bongo2	Crotale
87	R8 Click [M2]	OpenTriangle [M2]	OpHigh Conga	Low Bongo3	R8 Click [M2]
88	Metro Bell [M2]	Mix Hit	Op Low Conga	Low Conga2	Metro Bell [M2]
89	DR202 Beep 1	Scratch	High Timbale	Low Tom3	MC500 Beep 1
90	DR202 Beep 2	Easy Gtr	Low Timbale	Low Tom4	MC500 Beep 2
91	Sweep Down1	Syn Bel Atk	High Agogo	Mix Kick1	Sweep Down1
92	Sweep Up	MG Attack	Low Agogo	Mix Kick2	Sweep Up
93	Sweep Down2	SynSnareRoll	Cabasa	Mix Kick3	Sweep Down2
94	Light Wood	Syn Burst Nz	Maracas	Mix Kick4	Light Wood
95	Laser	White Noise	Short Guiro [M2]	Mix Nz1	Laser
C7 96	Low Atk	Polishing Nz	Long Guiro [M2]	Mix Nz2	Low Atk
97	Analog Kick	Long Guiro	Claves	Mix Nz3	Analog Kick
98	Old Kick	Light Wood	LowWoodBlock	Wind Chime	Old Kick
99	Mix Kick6	Light Box	Hi WoodBlock	Hand Clap1	Mix Kick6
100	TR909 Snare	Syn Swt Atk3	MuteTriangle [M3]	Hand Clap2	TR909 Snare
101	TR808 Snare	Laugh	OpenTriangle [M3]	-----	TR808 Snare
102	Mix Snare4	Office Phone	Castanet	-----	Mix Snare5
103	Mix Snare5	Polish Kick	Whistle	-----	Mix Snare6

- - - - -: sin sonido

[M]: no sonará a la vez que otros instrumentos percusivos que tengan el mismo número.

N.º Nota	011 Ambi Pop 1		012 Ambi Rock		013 Ambi BrushJz		014 Ambi HipHop		015 Ambi R&B	
27	-----		-----		-----		-----		-----	
28	-----		-----		-----		-----		-----	
29	-----		-----		-----		-----		-----	
30	-----		-----		-----		-----		-----	
31	Kick1		Kick1		Kick1		Analog Kick1		Mix Kick1	
32	Snare Ghost1		Snare Ghost1		Snare Ghost		Analog Kick2		Mix Kick2	
33	Kick2		Kick2		Kick2		Mix Kick1		Mix Kick3	
34	Pedal Hihat	[M1]	Pedal Hihat	[M1]	Pedal Hi-hat	[M1]	Mix Kick2		Mix Kick4	
35	Kick3		Power Kick1		Jazz Kick 1		Analog Kick3		Mix Kick5	
C2 36	Kick4		Power Kick2		Jazz Kick 2		Mix Kick3		Mix Kick6	
37	Side Stick		Side Stick		Side Stick		TR808 Rim1		Soft Stick	
38	Snare1		Power Snare1		Brush Slap1		Mix Snare1		Short Snare1	
39	Snare Ghost2		Snare Ghost2		Jz Brsh Swsh		Mix Clap1		Mix Stick	
40	Snare2		Power Snare2		Brush Slap2		Mix Snare2		Short Snare2	
41	Low Tom1		Low Tom1		BrushLowTom		Mix Snare3		Short Snare3	
42	Cl Hihat1	[M1]	Cl Hihat1	[M1]	Brush ClHH1	[M1]	TR808 ClHH	[M1]	Cl Hihat1	[M1]
43	Low Tom2		Low Tom2		BrushMidTom1		Mix Snare4		Short Snare4	
44	Cl Hihat2	[M1]	Cl Hihat2	[M1]	Brush ClHH2	[M1]	Noise ClHH	[M1]	Cl Hihat2	[M1]
45	Mid Tom1		Mid Tom1		BrushMidTom2		Mix Snare5		Mix Snare1	
46	Op Hihat	[M1]	Op Hihat	[M1]	Brush OpHH	[M1]	TR808 OpHH	[M1]	Op Hihat	[M1]
47	Mid Tom2		Mid Tom2		BrushMidTom2		Mix Snare6		Mix Snare2	
C3 48	High Tom1		High Tom1		Brush HiTom		Syn Swt Atk1		Mix Snare3	
49	CrashCymbal1		CrashCymbal1		CrashCymbal1		TR808 Cym1		TR808 Cym1	
50	High Tom2		High Tom2		Brush HiTom		MG Attack		Mix Snare4	
51	Ride Cymbal1		Ride Cymbal1		Ride Cymbal1		TR808 Cym2		TR808 Cym2	
52	China Cymbal		China Cymbal		China Cymbal		China Cymbal		China Cymbal	
53	Ride Cymbal2		Ride Cymbal2		Ride Cymbal2		Rock Rd Edge		Rock Rd Edge	
54	Tambourine		Tambourine		Tambourine		Tambourine1		Tambourine1	
55	SplashCymbal		SplashCymbal		SplashCymbal		Mix Crash1		Mix Crash1	
56	Cowbell		Cowbell		Cowbell		Mix Hat		Mix Hat	
57	CrashCymbal2		CrashCymbal2		CrashCymbal2		Mix Crash2		Mix Crash2	
58	Vibraslap		Vibraslap		Vibraslap		Syn Swt Atk2		Syn Swt Atk	
59	Ride Cymbal3		Ride Cymbal3		Ride Cymbal3		TR808 Kick1		TR808 Kick1	
C4 60	High Bongo1		High Bongo1		High Bongo		TR808 Kick2		TR808 Kick2	
61	Low Bongo1		Low Bongo1		Low Bongo		TR808 Rim2		TR808 Rim	
62	Conga Slap		Conga Slap		MtHigh Conga		TR808 Snare1		TR808 Snare1	
63	OpenHi Conga		OpenHi Conga		OpHigh Conga		TR808 Clap1		TR808 Clap1	
64	Low Conga1		Low Conga1		Low Conga		TR808 Snare2		TR808 Snare2	
65	High Timbale		High Timbale		High Timbale		TR808 Tom1		TR808 Tom1	
66	Low Timbale		Low Timbale		Low Timbale		TR808 ClHH	[M1]	TR808 ClHH	[M1]
67	High Agogo		High Agogo		High Agogo		TR808 Tom2		TR808 Tom2	
68	Low Agogo		Low Agogo		Low Agogo		Noise ClHH	[M1]	Noise ClHH	[M1]
69	Cabasa		Cabasa		Cabasa		TR808 Tom3		TR808 Tom3	
70	Maracas		Maracas		Maracas		TR808 OpHH	[M1]	TR808 OpHH	[M1]
71	ShortWhistle	[M2]	ShortWhistle	[M2]	Jazz Kick 1		TR808 Tom4		TR808 Tom4	
C5 72	Long Whistle	[M2]	Long Whistle	[M2]	Jazz Kick 2		TR808 Tom5		TR808 Tom5	
73	Short Guiro	[M3]	Short Guiro	[M3]	Side Stick		Scratch1		Scratch1	
74	Long Guiro	[M3]	Long Guiro	[M3]	Jazz Snare1		TR808 Tom6		TR808 Tom6	
75	Claves		Claves		Sft Snr Gst		Scratch2		Scratch2	
76	Hi WoodBlock		Hi WoodBlock		Jazz Snare2		Hand Clap1		Hand Clap1	
77	LowWoodBlock		LowWoodBlock		Low Tom		Hand Clap2		Hand Clap2	
78	Mute Cuica	[M4]	Mute Cuica	[M4]	Cl Hihat1	[M1]	TR808 Clap2		TR808 Clap2	
79	Open Cuica	[M4]	Open Cuica	[M4]	Mid Tom1		Cabasa		Cabasa	
80	MuteTriangle	[M5]	MuteTriangle	[M5]	Cl Hihat2	[M1]	Shaker1		Shaker1	
81	OpenTriangle	[M5]	OpenTriangle	[M5]	Mid Tom2		Tambourine2		Tambourine2	
82	Shaker		Shaker		Op Hihat	[M1]	Shaker2		Shaker2	
83	Castanet		Castanet		Mid Tom2		Castanet		Castanet	
C6 84	High Bongo2		High Bongo2		High Tom		High Bongo		High Bongo	
85	MtHigh Conga		MtHigh Conga		CrashCymbal1		MtHigh Conga		MtHigh Conga	
86	Low Bongo2		Low Bongo2		High Tom		Low Bongo1		Low Bongo1	
87	Low Bongo3		Low Bongo3		Ride Cymbal1		Low Bongo2		Low Bongo2	
88	Low Conga2		Low Conga2		China Cymbal		Op Low Conga		Op Low Conga	
89	Low Tom3		Low Tom3		Low Tom3		Low Tom1		Low Tom1	
90	Low Tom4		Low Tom4		Low Tom4		Low Tom2		Low Tom2	
91	Mix Kick1		Mix Kick1		Claves		Mix Kick4		Mix Kick7	
92	Mix Kick2		Mix Kick2		Hi WoodBlock		Mix Kick5		Mix Kick8	
93	Mix Kick3		Mix Kick3		LowWoodBlock		TR909 Snare		Stream	
94	Mix Kick4		Mix Kick4		MuteTriangle	[M5]	Syn Burst Nz		Bubble	
95	Mix Nz1		Mix Nz1		OpenTriangle	[M5]	Digi Breath		Train	
C7 96	Mix Nz2		Mix Nz2		Shaker		Mix Breath		Wind Chime	
97	Mix Nz3		Mix Nz3		Castanet		Wide Shaker		Syn Back Nz1	
98	Wind Chime		Wind Chime		Wind Chime		JD Tuba Slap		Syn Back Nz2	
99	Hand Clap1		Hand Clap1		Hand Clap 1		Hand Clap3		Hand Clap3	
100	Hand Clap2		Hand Clap2		Hand Clap 2		Hand Clap4		Hand Clap4	
101	-----		-----		-----		Door Creak		-----	
102	-----		-----		-----		Vint.Phone		-----	
103	-----		-----		-----		Polish Kick		-----	

N.º Nota	016 Ambi Dance 1	017 Ambi Dance 2	018 Ambi Dance 3	019 Ambi Pop 2	020 Ambi Dance 4
27	-----	-----	-----	-----	-----
28	TR808 Kick	SH32 Kick1	TR909 Kick1	-----	TR808 Kick
29	Mix Kick1	TR909 Kick1	SH32 Kick1	-----	Mix Kick1
30	Mix Snare1	AnalogSnare1	Snare Ghost1	-----	Mix Snare1
31	Mix Kick2	Analog Kick1	Analog Kick	Kick1	Mix Kick2
32	Mix Snare2	TR808 Snare	TR909 Snare1	Snare Ghost1	Mix Snare2
33	Mix Kick3	SH32 Kick2	SH32 Kick2	Kick2	Mix Kick3
34	Thin ClHH	Pedal Hihat [M1]	Pedal Hihat [M1]	Pedal Hihat [M1]	Thin ClHH
35	Mix Kick4	TR909 Kick2	TR909 Kick2	Kick3	Mix Kick4
C2 36	Mix Kick5	Analog Kick2	TR909 Kick3	Kick4	Mix Kick5
37	Mix Rim1	Synth Rim	TR808 Rim1	Side Stick	Mix Rim1
38	Analog Snare	TR909 Snare	TR909 Snare2	Snare1	Mix Snare3
39	TR808 Clap	TR808 Clap1	TR808 Clap	Snare Ghost2	TR808 Clap
40	Mix Snare3	DistNz Snare	TR909 Snare3	Snare2	Mix Snare4
41	Mix Tom1	Deep Tom1	TR808 Tom1	Low Tom1	Mix Tom1
42	Mix ClHH1	TR808 ClHH [M1]	Cl Hihat1 [M1]	Cl Hihat1 [M1]	Mix ClHH1
43	Mix Tom2	Deep Tom1	TR808 Tom2	Low Tom2	Mix Tom2
44	Mix ClHH2	TR606 OpHH [M1]	Cl Hihat2 [M1]	Cl Hihat2 [M1]	Mix ClHH2
45	Mix Tom3	Deep Tom2	TR808 Tom3	Mid Tom1	Mix Tom3
46	Op Hihat	TR808 Cym1 [M1]	Op Hihat1 [M1]	Op Hihat [M1]	Op Hihat
47	Mix Tom3	Deep Tom2	TR808 Tom4	Mid Tom2	Mix Tom3
C3 48	Mix Tom4	Deep Tom3	TR808 Tom5	High Tom1	Mix Tom4
49	Crash Cymbal	TR808 OpHH	CrashCymbal1	CrashCymbal1	Crash Cymbal
50	Mix Tom4	Deep Tom3	TR808 Tom6	High Tom2	Mix Tom4
51	Rock Rd Edge	Wide Syn Cym	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	Rock Rd Edge
52	China Cymbal	TR808 Cym2	Rock Chash	China Cymbal	China Cymbal
53	Ride Cymbal	China Cym1	Ride Cup	Ride Cymbal2	Ride Cymbal
54	Tambourine	Castanet	Tambourine1	Tambourine	Tambourine
55	Rock Crash	TR808 Cym3	Syn Swt Atk1	SplashCymbal	Rock Crash
56	Cowbell	Syn Cowbell	Agogo Noise	Cowbell	Cowbell
57	Concert Cym	China Cym2	MG Zap1	CrashCymbal2	Concert Cym
58	Vibraslap	Syn Swt Atk1	Syn Swt Atk2	Vibraslap	Vibraslap
59	TR808 Cym	TR909 Kick3	TR909 Kick4	Ride Cymbal3	TR808 Cym
C4 60	Bongo1	Analog Kick3	SH32 Kick3	High Bongo1	Bongo1
61	Bongo2	Syn Stick	TR808 Rim2	Low Bongo1	Bongo2
62	Bongo&Conga1	AnalogSnare2	TR808 Snare1	Conga Slap	Bongo&Conga1
63	Conga	TR808 Clap2	TR808 Clap1	OpenHi Conga	Conga
64	Bongo&Conga2	AnalogSnare3	Analog Snare	Low Conga1	Bongo&Conga2
65	TR808 Conga	Shaker1	Mid Tom1	High Timbale	TR808 Conga
66	Maracas	Syn ClHH1 [M1]	Noise ClHH [M1]	Low Timbale	Maracas
67	Shaker	Shaker2	Mid Tom2	High Agogo	Shaker
68	Triangle1	Syn ClHH2 [M1]	Cl Hihat3 [M1]	Low Agogo	Triangle1
69	Cabasa	Atmosphere1	Mid Tom3	Cabasa	Cabasa
70	Guiro	Syn OpHH [M1]	Op Hihat2 [M1]	Maracas	Guiro 1
71	Street OpHH	Atmosphere2	Mid Tom4	ShortWhistle [M2]	Street OpHH
C5 72	Scratch	Atmosphere3	Mid Tom5	Long Whistle [M2]	Scratch
73	Mix Atk1	TR808 Cym4	Rock Crash2	Short Guiro [M3]	Mix Atk1
74	MG Zap	Atmosphere4	Mid Tom6	Long Guiro [M3]	MG Zap
75	Syn Swt Atk1	Mix Ride	SplashCymbal	Claves	Syn Swt Atk1
76	Syn Swt Atk2	China Cym3	Rock Crash3	Hi WoodBlock	Syn Swt Atk2
77	Cuica Low	Rock Rd Edge	Rock Rd Edge	LowWoodBlock	Cuica Low
78	Triangle2	Syn Slap	Tambourine2	Mute Cuica [M4]	Triangle2
79	Triangle3	MG Zap1	Syn Swt Atk3	Open Cuica [M4]	Triangle3
80	Triangle4	SynVox Noise	Cowbell1	MuteTriangle [M5]	Triangle4
81	Mix Hit1	MG Zap2	Syn Swt Atk4	OpenTriangle [M5]	Guiro 2
82	Mix Hit2	Syn Swt Atk2	Cowbell2	Shaker	Mix Hit2
83	Mix Hit3	MG Zap3	MG Zap2	Castanet	Mix Hit3
C6 84	Wind Chime	808 Maracas	Low Bongo	High Bongo2	Wind Chime
85	Timpani Roll	TR808 Claves	MtHigh Conga	MtHigh Conga	Timpani Roll
86	Crotale	MuteTriangle [M2]	Conga Slap	Low Bongo2	Crotale
87	R8 Click [M2]	OpenTriangle [M2]	OpHigh Conga	Low Bongo3	R8 Click [M2]
88	Metro Bell [M2]	Mix Hit	Op Low Conga	Low Conga2	Metro Bell [M2]
89	DR202 Beep 1	Scratch	High Timbale	Low Tom3	MC500 Beep 1
90	DR202 Beep 2	Easy Gtr	Low Timbale	Low Tom4	MC500 Beep 2
91	Sweep Down1	Syn Bel Atk	High Agogo	Mix Kick1	Sweep Down1
92	Sweep Up	MG Attack	Low Agogo	Mix Kick2	Sweep Up
93	Sweep Down2	SynSnareRoll	Cabasa	Mix Kick3	Sweep Down2
94	Light Wood	Syn Burst Nz	Maracas	Mix Kick4	Light Wood
95	Laser	White Noise	Short Guiro [M2]	Mix Nz1	Laser
C7 96	Low Atk	Polishing Nz	Long Guiro [M2]	Mix Nz2	Low Atk
97	Analog Kick	Long Guiro	Claves	Mix Nz3	Analog Kick
98	Old Kick	Light Wood	LowWoodBlock	Wind Chime	Old Kick
99	Mix Kick6	Light Box	Hi WoodBlock	Hand Clap1	Mix Kick6
100	TR909 Snare	Syn Swt Atk3	MuteTriangle [M3]	Hand Clap2	TR909 Snare
101	TR808 Snare	Laugh	OpenTriangle [M3]	-----	TR808 Snare
102	Mix Snare4	Office Phone	Castanet	-----	Mix Snare5
103	Mix Snare5	Polish Kick	Whistle	-----	Mix Snare6

- - - - -: sin sonido

[M]: no sonará a la vez que otros instrumentos percusivos que tengan el mismo número.

N.º Nota	021 GM2 STANDARD		022 GM2 ROOM		023 GM2 POWER		024 GM2 ELECTRIC		025 GM2 ANALOG	
27	High Q		High Q		High Q		High Q		High Q	
28	Slap		Slap		Slap		Slap		Slap	
29	Scratch Push	[M7]	Scratch Push	[M7]	Scratch Push	[M7]	Scratch Push	[M7]	Scratch Push	[M7]
30	Scratch Pull	[M7]	Scratch Pull	[M7]	Scratch Pull	[M7]	Scratch Pull	[M7]	Scratch Pull	[M7]
31	Sticks		Sticks		Sticks		Sticks		Sticks	
32	Square Click		Square Click		Square Click		Square Click		Square Click	
33	Metron Click		Metron Click		Metron Click		Metron Click		Metron Click	
34	Metron Bell		Metron Bell		Metron Bell		Metron Bell		Metron Bell	
35	Kick Drum 2		Kick Drum 2		Power Kick 2		Kick Drum 2		Kick Drum 2	
C2 36	Kick Drum 1		Kick Drum 1		Power Kick 1		Elec.Kick 1		Ana.Kick 1	
37	Side Stick		Side Stick		Side Stick		Side Stick		Ana.Rim Sho	
38	Aco.Snare		Aco.Snare		PowerSnareDr		E.SnareDrum1		Ana.Snare 1	
39	Hand Clap		Hand Clap		Hand Clap		Hand Clap		Hand Clap	
40	Elec.Snare		Elec.Snare		Elec.Snare		E.SnareDrum2		Elec.Snare	
41	Low Tom 2		Room LowTom2		PowerLowTom2		E.Low Tom 2		Ana.Low Tom2	
42	ClosedHi-hat	[M1]	ClosedHi-hat	[M1]	ClosedHi-hat	[M1]	ClosedHi-hat	[M1]	Ana.ClosedHH	[M1]
43	Low Tom 1		Room LowTom1		PowerLowTom1		E.Low Tom 1		Ana.Low Tom1	
44	Pedal Hi-hat	[M1]	Pedal Hi-hat	[M1]	Pedal Hi-hat	[M1]	Pedal Hi-hat	[M1]	Ana.ClosedHH	[M1]
45	Mid Tom 2		Room MidTom2		PowerMidTom2		E.Mid Tom 2		Ana.Mid Tom2	
46	Open Hi-hat	[M1]	Open Hi-hat	[M1]	Open Hi-hat	[M1]	Open Hi-hat	[M1]	Ana.Open HH	[M1]
47	Mid Tom 1		Room MidTom1		PowerMidTom1		E.Mid Tom 1		Ana.Mid Tom1	
C3 48	High Tom 2		Room Hi Tom2		Power HiTom2		E.Hi Tom 2		Ana.Hi Tom2	
49	CrashCymbal1		CrashCymbal1		CrashCymbal1		CrashCymbal1		Ana.Cymbal	
50	High Tom 1		Room Hi Tom1		Power HiTom1		E.Hi Tom 1		Ana.Hi Tom1	
51	Ride Cymbal1		Ride Cymbal1		Ride Cymbal1		Ride Cymbal1		Ride Cymbal1	
52	China Cymbal		China Cymbal		China Cymbal		Reverse Cym.		China Cymbal	
53	Ride Bell		Ride Bell		Ride Bell		Ride Bell		Ride Bell	
54	Tambourine		Tambourine		Tambourine		Tambourine		Tambourine	
55	SplashCymbal		SplashCymbal		SplashCymbal		SplashCymbal		SplashCymbal	
56	Cowbell		Cowbell		Cowbell		Cowbell		Ana.Cowbell	
57	CrashCymbal2		CrashCymbal2		CrashCymbal2		CrashCymbal2		CrashCymbal2	
58	Vibra-slap		Vibra-slap		Vibra-slap		Vibra-slap		Vibra-slap	
59	Ride Cymbal2		Ride Cymbal2		Ride Cymbal2		Ride Cymbal2		Ride Cymbal2	
C4 60	High Bongo		High Bongo		High Bongo		High Bongo		High Bongo	
61	Low Bongo		Low Bongo		Low Bongo		Low Bongo		Low Bongo	
62	MuteHi Conga		MuteHi Conga		MuteHi Conga		MuteHi Conga		Ana.Hi Conga	
63	OpenHi Conga		OpenHi Conga		OpenHi Conga		OpenHi Conga		Ana.MidConga	
64	Low Conga		Low Conga		Low Conga		Low Conga		Ana.LowConga	
65	High Timbale		High Timbale		High Timbale		High Timbale		High Timbale	
66	Low Timbale		Low Timbale		Low Timbale		Low Timbale		Low Timbale	
67	High Agogo		High Agogo		High Agogo		High Agogo		High Agogo	
68	Low Agogo		Low Agogo		Low Agogo		Low Agogo		Low Agogo	
69	Cabasa		Cabasa		Cabasa		Cabasa		Cabasa	
70	Maracas		Maracas		Maracas		Maracas		Ana.Maracas	
71	ShortWhistle	[M2]	ShortWhistle	[M2]	ShortWhistle	[M2]	ShortWhistle	[M2]	ShortWhistle	[M2]
C5 72	Long Whistle	[M2]	Long Whistle	[M2]	Long Whistle	[M2]	Long Whistle	[M2]	Long Whistle	[M2]
73	Short Guiro	[M3]	Short Guiro	[M3]	Short Guiro	[M3]	Short Guiro	[M3]	Short Guiro	[M3]
74	Long Guiro	[M3]	Long Guiro	[M3]	Long Guiro	[M3]	Long Guiro	[M3]	Long Guiro	[M3]
75	Claves		Claves		Claves		Claves		Ana.Claves	
76	Hi WoodBlock		Hi WoodBlock		Hi WoodBlock		Hi WoodBlock		Hi WoodBlock	
77	LowWoodBlock		LowWoodBlock		LowWoodBlock		LowWoodBlock		LowWoodBlock	
78	Mute Cuica	[M4]	Mute Cuica	[M4]	Mute Cuica	[M4]	Mute Cuica	[M4]	Mute Cuica	[M4]
79	Open Cuica	[M4]	Open Cuica	[M4]	Open Cuica	[M4]	Open Cuica	[M4]	Open Cuica	[M4]
80	MuteTriangle	[M5]	MuteTriangle	[M5]	MuteTriangle	[M5]	MuteTriangle	[M5]	MuteTriangle	[M5]
81	OpenTriangle	[M5]	OpenTriangle	[M5]	OpenTriangle	[M5]	OpenTriangle	[M5]	OpenTriangle	[M5]
82	Shaker		Shaker		Shaker		Shaker		Shaker	
83	Jingle Bell		Jingle Bell		Jingle Bell		Jingle Bell		Jingle Bell	
C6 84	Bell Tree		Bell Tree		Bell Tree		Bell Tree		Bell Tree	
85	Castanets		Castanets		Castanets		Castanets		Castanets	
86	Mute Surdo	[M6]	Mute Surdo	[M6]	Mute Surdo	[M6]	Mute Surdo	[M6]	Mute Surdo	[M6]
87	Open Surdo	[M6]	Open Surdo	[M6]	Open Surdo	[M6]	Open Surdo	[M6]	Open Surdo	[M6]
88	-----		-----		-----		-----		-----	
89	-----		-----		-----		-----		-----	
90	-----		-----		-----		-----		-----	
91	-----		-----		-----		-----		-----	
92	-----		-----		-----		-----		-----	
93	-----		-----		-----		-----		-----	
94	-----		-----		-----		-----		-----	
95	-----		-----		-----		-----		-----	
C7 96	-----		-----		-----		-----		-----	
97	-----		-----		-----		-----		-----	
98	-----		-----		-----		-----		-----	
99	-----		-----		-----		-----		-----	
100	-----		-----		-----		-----		-----	
101	-----		-----		-----		-----		-----	
102	-----		-----		-----		-----		-----	
103	-----		-----		-----		-----		-----	

N.º Nota	026 GM2 JAZZ		027 GM2 BRUSH		028 GM2 ORCHSTRA		029 GM2 SFX	
27	High Q		High Q		ClosedHi-hat	[M1]	-----	
28	Slap		Slap		Pedal Hi-hat	[M1]	-----	
29	Scratch Push	[M7]	Scratch Push	[M7]	Open Hi-hat	[M1]	-----	
30	Scratch Pull	[M7]	Scratch Pull	[M7]	Ride Cymbal1		-----	
31	Sticks		Sticks		Sticks		-----	
32	Square Click		Square Click		Square Click		-----	
33	Metron Click		Metron Click		Metron Click		-----	
34	Metron Bell		Metron Bell		Metron Bell		-----	
35	Jazz Kick 2		Jazz Kick 2		Concert BD 2		-----	
C2 36	Jazz Kick 1		Jazz Kick 1		Concert BD 1		-----	
37	Side Stick		Side Stick		Side Stick		-----	
38	Aco.Snare		Brush Tap		Concert SD		-----	
39	Hand Clap		Brush Slap		Castanets		High Q	
40	Elec.Snare		Brush Swirl		Concert SD		Slap	
41	Low Tom 2		BrushLowTom2		Timpani F		Scratch Push	[M7]
42	ClosedHi-hat	[M1]	ClosedHi-hat	[M1]	Timpani F#		Scratch Pull	[M7]
43	Low Tom 1		BrushLowTom1		Timpani G		Sticks	
44	Pedal Hi-hat	[M1]	Pedal Hi-hat	[M1]	Timpani G#		Square Click	
45	Mid Tom 2		BrushMidTom2		Timpani A		Metron Click	
46	Open Hi-hat	[M1]	Open Hi-hat	[M1]	Timpani A#		Metron Bell	
47	Mid Tom 1		BrushMidTom1		Timpani B		GtFret Noise	
C3 48	High Tom 2		Brush HiTom2		Timpani c		Cut Noise Up	
49	CrashCymbal1		CrashCymbal1		Timpani c#		Cut Noise Dw	
50	High Tom 1		Brush HiTom1		Timpani d		Slap_St.Bass	
51	Ride Cymbal1		Ride Cymbal1		Timpani d#		Fl.Key Click	
52	China Cymbal		China Cymbal		Timpani e		Laughing	
53	Ride Bell		Ride Bell		Timpani f		Scream	
54	Tambourine		Tambourine		Tambourine		Punch	
55	SplashCymbal		SplashCymbal		SplashCymbal		Heart Beat	
56	Cowbell		Cowbell		Cowbell		Footsteps 1	
57	CrashCymbal2		CrashCymbal2		Concert Cym2		Footsteps 2	
58	Vibra-slap		Vibra-slap		Vibra-slap		Applause	
59	Ride Cymbal2		Ride Cymbal2		Concert Cym1		Door Creak	
C4 60	High Bongo		High Bongo		High Bongo		Door	
61	Low Bongo		Low Bongo		Low Bongo		Scratch	
62	MuteHi Conga		MuteHi Conga		MuteHi Conga		Wind Chimes	
63	OpenHi Conga		OpenHi Conga		OpenHi Conga		Car-Engine	
64	Low Conga		Low Conga		Low Conga		Car-Stop	
65	High Timbale		High Timbale		High Timbale		Car-Pass	
66	Low Timbale		Low Timbale		Low Timbale		Car-Crash	
67	High Agogo		High Agogo		High Agogo		Siren	
68	Low Agogo		Low Agogo		Low Agogo		Train	
69	Cabasa		Cabasa		Cabasa		Jetplane	
70	Maracas		Maracas		Maracas		Helicopter	
71	ShortWhistle	[M2]	ShortWhistle	[M2]	ShortWhistle	[M2]	Starship	
C5 72	Long Whistle	[M2]	Long Whistle	[M2]	Long Whistle	[M2]	Gun Shot	
73	Short Guiro	[M3]	Short Guiro	[M3]	Short Guiro	[M3]	Machine Gun	
74	Long Guiro	[M3]	Long Guiro	[M3]	Long Guiro	[M3]	Lasergun	
75	Claves		Claves		Claves		Explosion	
76	Hi WoodBlock		Hi WoodBlock		Hi WoodBlock		Dog	
77	LowWoodBlock		LowWoodBlock		LowWoodBlock		Horse-Gallop	
78	Mute Cuica	[M4]	Mute Cuica	[M4]	Mute Cuica	[M4]	Birds	
79	Open Cuica	[M4]	Open Cuica	[M4]	Open Cuica	[M4]	Rain	
80	MuteTriangle	[M5]	MuteTriangle	[M5]	MuteTriangle	[M5]	Thunder	
81	OpenTriangle	[M5]	OpenTriangle	[M5]	OpenTriangle	[M5]	Wind	
82	Shaker		Shaker		Shaker		Seashore	
83	Jingle Bell		Jingle Bell		Jingle Bell		Stream	
C6 84	Bell Tree		Bell Tree		Bell Tree		Bubble	
85	Castanets		Castanets		Castanets		-----	
86	Mute Surdo	[M6]	Mute Surdo	[M6]	Mute Surdo	[M6]	-----	
87	Open Surdo	[M6]	Open Surdo	[M6]	Open Surdo	[M6]	-----	
88	-----		-----		Applause		-----	
89	-----		-----		-----		-----	
90	-----		-----		-----		-----	
91	-----		-----		-----		-----	
92	-----		-----		-----		-----	
93	-----		-----		-----		-----	
94	-----		-----		-----		-----	
95	-----		-----		-----		-----	
C7 96	-----		-----		-----		-----	
97	-----		-----		-----		-----	
98	-----		-----		-----		-----	
99	-----		-----		-----		-----	
100	-----		-----		-----		-----	
101	-----		-----		-----		-----	
102	-----		-----		-----		-----	
103	-----		-----		-----		-----	

- - - - -: sin sonido

[M]: no sonará a la vez que otros instrumentos percusivos que tengan el mismo número.

Lista de Performances

N.º	Nombre
1	Bass / Piano
2	Piano & Str
3	Big & Proud
4	Whale Pad
5	Dual Rotary
6	Mission Di
7	JUNO Di Lead
8	Choir Orche
9	Delicate
10	Asian Temple
11	The Leader
12	SolarEclipse
13	Proud Brass
14	Air Garden
15	Winter Bell
16	D-50Memories
17	Ambi Lead
18	Rock Organ
19	Notre-Dame
20	SuperSawStk
21	SatelliteGtr
22	Bright Pad
23	Pad/Sine Ld
24	Rock Unison
25	Super SynBrs
26	St Echo Lead
27	Flux Pad
28	Sweet Tekno
29	Twilight Pad
30	SonicVoyager
31	St Oct Lead
32	Personal Pad

N.º	Nombre
33	Eden Gardens
34	Space Tale
35	SeqBs/Sft Ld
36	Gtr Heaven
37	Concert Str
38	Dual D-50
39	Wstmin Abbey
40	Choir & Orch
41	World Lead
42	CrystalGrand
43	Orchestral
44	80s Stack
45	Grand Ocean
46	Baby’s Hand
47	Leading D/A
48	Horizon
49	TripTo 80s
50	Blizzard
51	WoodyFlt Ld
52	3AM
53	Synchronize
54	Additive Pad
55	The Pipes
56	Space Walk
57	Tibet Pad
58	XyloSaw Ld
59	Jupiters
60	VOCODER+Bass
61	VOCODER+Orgn
62	VOCODER+Pad
63	Seq:Template
64	GM2 Template

Lista de grupos de patrones rítmicos

N.º	Nombre	Set de ritmo recomendado
1	Pop 1	Pop Kit 2
2	Pop 2	Pop Kit 2
3	Pop 3	Pop Kit 1
4	Pop 4	Pop Kit 1
5	Pop 5	Pop Kit 1
6	Pop 6	Pop Kit 1
7	Pop 7	Pop Kit 1
8	Pop 8	Pop Kit 1
9	Pop 9	Pop Kit 2
10	Rock 1	Rock Kit
11	Rock 2	Rock Kit
12	Funk	Pop Kit 1
13	Fusion	Pop Kit 1
14	Jazz	Brush Jz Kit
15	Bossa	Pop Kit 1
16	Hip Hop	HipHop Kit
17	R&B	R&B Kit
18	Reggae	Dance Kit 1
19	Trance 1	Dance Kit 2
20	Trance 2	Dance Kit 4
21	House 1	Dance Kit 3
22	House 2	Dance Kit 1
23	Drum’n Bs	Dance Kit 1
24	Disco	Dance Kit 1

Lista de memoria de acordes

001. Pop 1

Tecla de asignación	Acorde	Notas que componen el acorde
C	Cadd9	C3, G3, D4, E4
C#	C#maj9	C#3, C4, D#4, F4
D	D-7	D3, F4, A3, C4
D#	D#maj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Cadd9 (sobre E)	E3, C4, D4, G4
F	Fmaj9	F2, A3, E4, G4
F#	Dadd9 (sobre F#)	F#2, A3, D4, E4
G	Cadd9 (sobre G)	G2, D4, E4, G4
G#	F-6 (sobre Ab)	G#2, C4, D4, F4
A	F (sobre A)	A2, A3, C4, F4
A#	G- (sobre Bb)	A#2, A#3, D4, G4
B	G (sobre B)	B2, B3, D4, G4

002. Pop 2

Tecla de asignación	Acorde	Notas que componen el acorde
C	Cmaj9	C3, E3, B3, D4
C#	C#dim7	C#3, G3, A#3, E4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#dim7	D#3, A3, C4, F#4
E	E-7	E3, B3, D4, G4
F	Fmaj9	F3, A3, E4, G4
F#	F#-7 (b5)	F#3, A3, C4, E4
G	G7sus4 (9 13)	G2, A3, C4, F4
G#	G#dim7	G#2, B3, D4, F4
A	A-9	A2, B3, C4, G4
A#	C7(sobre Bb)	A#2, G3, C4, E4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

003. Jazz 1

Tecla de asignación	Acorde	Notas que componen el acorde
C	C6 9	C3, E3, A3, D4
C#	C#7(#9)	C#3, F3, B3, E4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#7(#9)	D#3, G3, C#4, F#4
E	E#7(#9)	E3, G#3, D4, G4
F	Fmaj9	F3, A3, E4, G4
F#	F#7(#9)	F#3, A#3, E4, A4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	G#7(13)	G#2, F#3, C4, F4
A	A-7(11)	A2, G3, C4, D4
A#	Bb9	A#2, G#3, C4, D4
B	B-7(11)	B2, A3, D4, E4

004. Jazz 2

Tecla de asignación	Acorde	Notas que componen el acorde
C	C6 9	C3, E3, A3, D4
C#	C#9	C#3, F3, B3, D#4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#9	D#3, G3, C#4, F4
E	E-9	E3, G3, D4, F#4
F	F-9	F2, G#3, D#4, G4
F#	F#-7(b5)	F#2, A3, C4, E4
G	G7(b13)	G2, F3, B3, D#4
G#	G#7(13)	G#2, F#3, C4, F4
A	A7(b13)	A2, G3, C#4, F4
A#	Bb7(13)	A#2, G#3, D4, G4
B	B-7(11)	B2, A3, D4, E4

005. Jazz 3

Tecla de asignación	Acorde	Notas que componen el acorde
C	Cmaj9	C3, E3, G3, B3, D4
C#	Dbmaj7	C#3, F3, G#3, C4, D#4
D	Dmaj9	D3, F#3, A3, C#4, E4
D#	Ebmaj9	D#3, G3, A#3, D4, F4
E	Emaj9	E3, G#3, B3, D#4, F#4
F	Fmaj9	F3, A3, C4, E4, G4
F#	Gbmaj9	F#3, A#3, C#4, F4, G#4
G	Gmaj9	G3, B3, D4, F#4, A4
G#	Abmaj9	G#3, C4, D#4, G4, A#4
A	Amaj9	A3, C#4, E4, G#4, B4
A#	Bbmaj9	A#3, D4, F4, A4, C5
B	Bmaj9	B3, D#4, F#4, A#4, C#5

006. Blues

Tecla de asignación	Acorde	Notas que componen el acorde
C	C7(9)	C3, A#3, D4, E4
C#	C#7(9)	C#3, F3, B3, D#4
D	D7(9)	D3, F#3, C4, E4
D#	D#7(9)	D#3, G3, C#4, F4
E	E7(#9)	E3, G#3, D4, G4
F	F7(9)	F2, A3, D#4, G4
F#	F#dim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	G#dim7	G#2, B3, D4, F4
A	A7(b13)	A2, G3, C#4, F4
A#	Bb7(13)	A#2, G#3, D4, G4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

007. Trad Maj

Tecla de asignación	Acorde	Notas que componen el acorde
C	C	C3, E4, G4, C5
C#	C#dim7	C#3, E4, G4, A#4
D	D-	D3, D4, F4, A4
D#	D#dim7	D#3, F#4, A4, C5
E	E-	E3, E4, G4, B4
F	F	F3, F4, A4, C5
F#	F#-7(b5)	F#3, E4, A4, C5
G	G	G3, D4, G4, B4
G#	G#dim7	G#3, D4, F4, B4
A	A-	A2, E4, A4, C5
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim	B2, D4, F4, B4

008. Trad Min 1

Tecla de asignación	Acorde	Notas que componen el acorde
C	C-	C3, D#4, G4, C5
C#	Db	C#3, C#4, F4, G#4
D	Ddim	D3, D4, F4, G#4
D#	Eb	D#3, D#4, G4, A#4
E	Edim7	E3, C#4, G4, A#4
F	F-	F2, C4, F4, G#4
F#	Gbdim7	F#2, C4, D#4, A4
G	G-	G2, A#3, D4, G4
G#	Ab	G#2, C4, D#4, G#4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim7	B2, D4, F4, G#4

009. Trad Min 2

Tecla de asignación	Acorde	Notas que componen el acorde
C	C-	C3, D#4, G4, C5
C#	Db	C#3, C#4, F4, G#4
D	Ddim	D3, D4, F4, G#4
D#	Eaug	D#3, D#4, G4, B4
E	E-	E3, E4, G4, B4
F	F-	F2, C4, F4, G#4
F#	Gbdim7	F#2, C4, D#4, A4
G	G	G2, B3, D4, G4
G#	Ab	G#2, G#4, D#4, C4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim	B2, D4, F4, B4

010. Pop Min 1

Tecla de asignación	Acorde	Notas que componen el acorde
C	C-add9	C3, D4, D#4, G4
C#	Dbmaj7	C#3, G#3, C4, F4
D	D-7(b5)	D3, C4, F4, G#4
D#	Ebmaj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Edim7	E3, A#3, C#4, G4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G-7	G2, A#3, D4, F4
G#	Abmaj7	G#2, C4, D#4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb7sus4(9 13)	A#2, G#3, C4, D#4
B	Bdim7	B2, G#3, D4, F4

011. Pop Min 2

Tecla de asignación	Acorde	Notas que componen el acorde
C	C-add9	C3, D4, D#4, G4
C#	Eb7(on Db)	C#3, A#3, D#4, G4
D	D-7(b5)	D3, G#3, C4, F4
D#	Ebmaj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Emaj7(9)	E3, G#3, D#4, F#4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(b13)	G2, F3, B3, D#4
G#	Abmaj7	G#2, C4, D#4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	C-7(sobre Bb)	A#2, C4, D#4, G4
B	C-maj7(B)	B2, D4, D#4, G4

012. Jazz Min 1

Tecla de asignación	Acorde	Notas que componen el acorde
C	C-7(11)	C3, A#3, D#4, F4
C#	Db7(#9)	C#3, F3, B3, E4
D	D-7(b5)	D3, C4, F4, G#4
D#	Ebaug maj7	D#3, B3, D4, G4
E	E7(9)	E2, G#3, D4, F#4
F	F7(9)	F2, A3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(#9)	G2, B3, F4, A#4
G#	Abmaj7(#11)	G#2, C4, D4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb-7	A#2, G#3, C#4, F4
B	Bdim7	B2, G#3, D4, F4

013. Jazz Min 2

Tecla de asignación	Acorde	Notas que componen el acorde
C	C-7(9)	C3, D#3, A#3, D4
C#	Db7(9)	C#3, F3, B3, D#4
D	D-7(9)	D3, F3, C4, E4
D#	Eb7(9)	D#3, G3, C#4, F4
E	Emaj7(9)	E2, G#3, D#4, F#4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	Ab-6	G#2, B3, D#4, F4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb-7	A#2, G#3, C#4, F4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

014. Oct Stack

Tecla de asignación	Acorde	Notas que componen el acorde
C	---	C4, C5
C#	---	C#4, C#5
D	---	D4, D5
D#	---	D#4, D#5
E	---	E4, E5
F	---	F4, F5
F#	---	F#4, F#5
G	---	G4, G5
G#	---	G#4, G#5
A	---	A4, A5
A#	---	A#4, A#5
B	---	B4, B5

015. 4th Stack

Tecla de asignación	Acorde	Notas que componen el acorde
C	---	C4, F4
C#	---	C#4, F#4
D	---	D4, G4
D#	---	D#4, G#4
E	---	E4, A4
F	---	F4, A#4
F#	---	F#4, B4
G	---	G4, C5
G#	---	G#4, C#5
A	---	A4, D5
A#	---	A#4, D#5
B	---	B4, E5

016. 5th Stack

Tecla de asignación	Acorde	Notas que componen el acorde
C	---	C4, G4
C#	---	C#4, G#4
D	---	D4, A4
D#	---	D#4, A#4
E	---	E4, B4
F	---	F4, C5
F#	---	F#4, C#5
G	---	G4, D5
G#	---	G#4, D#5
A	---	A4, E5
A#	---	A#4, F5
B	---	B4, F#5

017. Scale Set

Tecla de asignación	Acorde	Notas que componen el acorde
C	Major Scale	C4, D4, E4, F4, G4, A4, B4
C#	Major Pentatonic Scale	C4, D4, E4, G4, A4,
D	Minor Scale	C4, D4, D#4, F4, G4, G#4, A#4
D#	Harmonic Minor Scale	C4, D4, D#4, F4, G4, G#4, B4
E	Melodic Minor Scale	C4, D4, D#4, F4, G4, A4, B4
F	Whole Tone Scale	C4, D4, E4, F#4, G#4, A#4
F#	Blue note Scale	C4, D#4, F4, F#4, G4, A#4
G	Japanese Minor	C4, C#4, F4, G4, A#4
G#	Ryukyu Scale	C4, E4, F4, G4, B4
A	Bari Scale	C4, C#4, D#4, G4, G#4
A#	Spanish Scale	C4, C#4, E4, F4, G4, G#4, A#4
B	Gypsy Scale	C4, C#4, E4, F4, G4, G#4, B4

* Para modificar la clave de un acorde, modifique el valor "KEY" en la pantalla “CHORD MEMORY” (p. 69).

Modelo JUNO-Di

Tabla de implementación MIDI

Fecha : 1 de abril de 2009
Versión : 1.00

Función...		Transmitido	Reconocido	Observaciones
Canal Básico	P. Defecto Modificado	1–16 1–16	1–16 1–16	 Memorizado
Modo	Default Messages Altered	Modo 3 Mono, Poly **********	Modo 3 Modo 3, 4 (M = 1)	 * 2
N.º Nota:	 True Voice	0–127 **********	0–127 0–127	
Velocidad	Nota On Nota Off	O O	O O	
After Touch	De tecla De canal	X O	O *1 O *1	
Pitch Bend		O	O *1	
Cambio Control	0, 32 1 2 4 5 6, 38 7 8 10 11 16 17 18 19 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 80 81 82 83 84 91 92 93 94 95 98, 99 100, 101	O O O O O O O O O O O O O O O O O O O O O O O O O O O O O O O O O O O O O X X	O *1 O *1 O O O O O *1 X O *1 O *1 X X X X O *1 O O O O O O X O O O O O O O O O (Nivel de Tone 1) O (Nivel de Tone 2) O (Nivel de Tone 3) O (Nivel de Tone 4) O O (Reverb) X O (Chorus) X X X O	Bank select Modulation Breath type Foot type Portamento time Data entry Volume Balance Panpot Expression General purpose controller 1 General purpose controller 2 General purpose controller 3 General purpose controller 4 Hold 1 Portamento Sostenuto Soft Legato foot switch Hold 2 Sound variation Resonance Release time Attack time Cutoff Decay time Vibrato rate Vibrato depth Vibrato delay General purpose controller 5 General purpose controller 6 General purpose controller 7 General purpose controller 8 Portamento control General purpose effects 1 Tremolo General purpose effects 3 Celeste Phaser NRPN LSB, MSB RPN LSB, MSB
Cambio Programa	: True Number	O **********	O *1 0–127	 N.º Programa: 1–128
Exclusivo de sistema		O	O	
Común de Sistema	: Song Position : Song Select : Tune Request	X X X	X X X	
Sistema Tiempo real	: Clock : Commands	X X	O O	
Mensajes Aux	: All Sound Off : Reset All Controllers : Local On/Off : All Notes Off : Active Sensing : System Reset	O X X X O X	O O X O (123–127) O X	
Notas		* 1 Intercambiable entre O y X al usar “JUNO-Di Editor”. * 2 Reconocido como M=1 incluso si M no es igual a 1.		

Modo 1 : OMNI ON, POLY
Modo 2 : OMNI ON, MONO
Modo 3 : OMNI OFF, POLY
Modo 4 : OMNI OFF, MONO

O : sí
X : no

Especificaciones

JUNO-Di: teclado sintetizador (compatible con el sistema General MIDI 2)

Teclado	
61 teclas (con velocidad)	
Sección del generador de sonido	
Polifonía máxima	128 voces
Partes	16 partes
Memoria de ondas	64 MB (equivalente a 16 bits lineales)
Memoria predeterminada	Patches: 1082 + 256 (GM2) Sets de ritmo: 20 + 9 (GM2) Performances: 64
Memoria de usuario	Patches: 128 Sets de ritmo: 8 Performances: 64 Favoritos: 100
Efectos	Multiefectos: 3 sistemas, 79 tipos Chorus: 3 tipos Reverb: 5 tipos Reverb de entrada de micro: 8 tipos
Sección del reproductor de archivos SMF/audio	
Formatos de archivo	Archivo MIDI estándar: formato 0/1 Archivo de audio: WAV, AIFF, MP3
Otros	
Patrón rítmico	Preset: 24 grupos x 6
Arpegiador	Preset: 128
Chord Memory	Preset: 17
Controladores	Controlador del D Beam Palanca de Pitch Bend/Modulación 5 diales Sound Modify
Pantalla	1 línea de 18 caracteres + 2 líneas de 20 caracteres; LCD personalizada con retroiluminación
Dispositivo de almacenamiento externo	Memoria USB (admite memoria flash de alta velocidad USB 2.0)
Conectores	Jacks de salida (L/MONO, R): tipo telefónico de 1/4 pulgadas Jack para auriculares: tipo telefónico estéreo de 1/4 pulgadas Jack de entrada de micro: tipo telefónico de 1/4 pulgadas Jack EXT INPUT: tipo minijack telefónico estéreo Jack Hold Pedal Conectores MIDI (IN, OUT) Conector USB COMPUTER (admite MIDI USB)
Alimentación	DC 9 V: adaptador de CA u 8 pilas recargables TIPO AA de Ni-MH (opcionales)
Consumo de corriente	600 mA * Autonomía de pilas con uso continuo (varía en función de las condiciones de uso) Pilas recargables de níquel e hidruro metálico: aproximadamente 5 horas (aproximadamente 4 horas si se conecta una memoria USB) * No admite pilas de carbono-zinc ni alcalinas.
Dimensiones	1.008 (ancho) x 300 (fondo) x 104 (alto) mm
Peso	5,2 kg (adaptador de CA no incluido)

Accesorios	Manual del usuario CD-ROM (Sound Editor, Librarian, Playlist Editor, Driver USB) Protector de memoria USB Adaptador de CA (PSB-1U) Cable de corriente

* En aras de la mejora del producto, las especificaciones y el diseño exterior están sujetos a cambios sin previo aviso.

Requisitos del sistema para el software JUNO-Di Editor

Sistema operativo	**Microsoft® Windows® XP Home Edition/ Professional** **Microsoft® Windows Vista®** * No es compatible con la edición para 64 bits de Windows Vista®. * No es compatible con la edición Media Center de Windows® XP.
CPU	Intel® Core™, procesador Pentium® a 1,5 GHz o superior
RAM	512 MB o más
Disco duro	200 MB o más de espacio libre
Pantalla y colores	1.024 x 768 píxeles o superior/Full Color (24 bits) o más
Otros	Unidad de CD-ROM Puerto USB

Sistema operativo	**Mac OS X 10.4.3 o posterior**
CPU	Intel® Core™/Xeon™, PowerPC G5
RAM	512 MB o más * En el caso de Mac OS X 10.5 o posterior, 1 GB o más.
Disco duro	200 MB o más de espacio libre
Pantalla y colores	1.024 x 768 píxeles o superior/16,7 millones de colores o más
Otros	Unidad de CD-ROM Puerto USB

* Aunque Roland ha comprobado numerosas configuraciones y ha determinado que normalmente un ordenador similar al descrito arriba podrá utilizar las aplicaciones del JUNO-Di sin ningún impedimento, Roland no puede garantizar que un ordenador determinado pueda usar satisfactoriamente las aplicaciones del JUNO-Di por el mero hecho de cumplir los requisitos indicados. Esto se debe al gran número de variables que influyen en el entorno de procesamiento, como las diferencias de diseño en las placas base y la combinación particular de equipos presentes.

Índice

Números

2 BAND CHORUS 98
2 BAND FLANGER 98
2 BAND STEP FLANGER 98
2VOICE PITCH SHIFTER 102
3D CHORUS 98
3D DELAY 100
3D FLANGER 98
3D STEP FLANGER 98
3TAP PAN DELAY 100
4TAP PAN DELAY 100

A

Acordes, conjunto 69
Accent, parámetro 68
Adaptador de CA 17
Ajustes del sistema 75
ANALOG DELAY 101
ANALOG LONG DELAY 101
Área temporal 56
[ARPEGGIO], botón 37, 67
Arpeggio, función 67
Arpegio, estilos 67
Arpeggio Hold, función 67
Asignación 75–76
[ASSIGNABLE], botón 63
Ataque, tiempo 65
[ATTACK], dial 65
Audio, archivos 71
Audio, nivel 75
Auriculares 18
AUTO PAN 96
AUTO WAH 95

B

Batería 40
BATTERY, indicador 18
Bend Range, función 59
Bend Range Up, parámetro 59

C

Cable de corriente 17
Caída, tiempo 65
Canal de recepción 82
Canal de transmisión 81
Canción 72
Canciones de demostración 21
[C. CANCEL/MINUS ONE], botón 73
Center Cancel, función 73
Cho Send Level, parámetro 61
[CHORD MEMORY], botón 37, 69
CHORD MEMORY, función 37
Chord Memory, función 69
CHORUS 55, 61, 97
Chorus, interruptor 61
Chorus, parámetros 104
Chorus, tipo 61
COMPRESSOR 99
Conexión
  Altavoz 18
  Auriculares 18
  Equipo externo 18
  Equipo portátil de audio 19
  Micrófono 19
  Ordenador 84
  Pedal 19
Continuous Hold, parámetro 76
Controlador, sección 54
Cuadrícula 67
Cursor 57
Cursor, botón 57
[CUTOFF], dial 39, 66

D

D Beam, controlador 39, 63
D Beam Sens, parámetro 76
DBEAM SETTINGS 76
DC IN, jack 17
DELAY 99
DEMO PLAY 79
Desvanecimiento, tiempo 65
Dial 57
DISTORTION 98
[DUAL], botón 31
DUAL 31, 55, 66
Duración 68

E

Eco 43
Efecto 25, 27, 55
Efecto, edición 61
Efectos, lista 93
Encendido y apagado 20
ENHANCER 95
EQUALIZER 94
Equipo portátil de audio 19
Error, mensajes 92
[EXPRESSION], botón 63

F

Fábrica, ajustes 78
FACTORY RESET, función 78
FAVORITE, función 46, 55
Favorito
  Bancos 46
  Visualización o eliminación 69
FAVORITE [BANK], botón 46
FAVORITE [ON/OFF], botón 46
FLANGER 97

G

GATE 99
GATED REVERB 102
Generador de sonido, sección 54
Grupo de patrones rítmicos 35, 74
Guardado 52, 62
  USB, memoria 77
GUITAR AMP SIMULATOR 99

H

HEXA-CHORUS 97
HOLD PEDAL 75–76
HOLD PEDAL, jack 19, 24
HUMANIZER 95

I

INFINITE PHASER 96
Instalación 84–85
ISOLATOR 94

J

JUNO-Di Editor 85

K

KEY 69
KEYBOARD TOUCH 75
Knob, parámetro 81
Knob Assign, parámetro 81

L

[LCD CONTRAST], dial 20
Librarian, software 85
LIMITER 99
Local, interruptor 76
Local Sw, parámetro 81
LOFI COMPRESS 101
LOFI NOISE 101
LOFI RADIO 101
LONG DELAY 99
Low Battery! 18
LOW BOOST 94
LOWER 32, 66
Lower Level, parámetro 60
LSB 81

M

Memoria 56
Memoria de sistema 56
Memoria de usuario 56
Memoria preset 56
Memoria USB, protector 21
MFX 61
MFX 1–3, interruptor 61
MFX Type, parámetro 61
MFX1–3 61
MIC IN SETTINGS, parámetro 76
MIC IN [VOLUME], dial 43
MIC INPUT, jack 19
Mic Mode, parámetro 76
Micrófono 43
MIDI 76
MIDI Ch, parámetro 81
MIDI, conectores 80
[MIDI CONTROLLER], botón 81
MIDI, equipo 80
MIDI, modo de controlador 81
MIDI, módulo de sonido 82
Minus One, función 73
MINUS ONE, parámetro 76
Modulación, efecto 29
Modulación, palanca 29
MODULATION DELAY 100
Mono/Poly, parámetro 59
Motivo, arpegio 68
MSB 81
MULTI STAGE PHASER 96
MULTI TAP DELAY 100
Multiefectos 55
Multiefectos, parámetros 93
Multitímbrico 80

N

Nivel 64
Nombre 58
[NUMERIC], botón 49, 57

O

Oct Range, parámetro 68
OCTAVE [DOWN]/[UP], botones 34, 67
Octave Shift, función 34, 67
Operación básica 57
Ordenador 83
Output Gain, parámetro 75
OVERDRIVE 98

P

Página 57
Pantalla 20–21

Pantalla principal 58
Parte 67, 82
  Volumen 60
Part 1 Level, parámetro 60
Part 2 Level, parámetro 60
Part Edit, función 60
Partes, enmudecer 76
Patch 55
Patch Edit, función 59
Patch Level, parámetro 59
Patch, modo 82
Patch Rx/Tx Ch, parámetro 76
PATCH WRITE 62
Patches 55
Patrones rítmicos 34, 74
PC 81
Pedal 19, 24, 47
Pedal amortiguador 24
[PERFORM], botón 31
PERFORM WRITE 62
Performance 31, 56
Performance, modo 82
Performances de usuario 54
PHASER 27, 95
PHONOGRAPH 101
Pilas 17
Pilas, compartimento 17
Pitch Bend, efecto 29
Pitch Bend/Modulación, palanca 29
PITCH SHIFTER 101
Playlist 71
  Reproducción 73
Playlist Editor 85
Polaridad 76
Portamento 59
Portamento Sw, parámetro 59
Portamento Time, parámetro 59
[POWER], interruptor 20
POWER SAVE MODE 76
[PREVIEW], botón 25
Punto de división 33, 66

R

Rango 64
Range Max, parámetro 64
Range Min, parámetro 64
Registro
  Favorito 45
[RELEASE], dial 65
Reproducción
  Archivos musicales 71
  Canciones de demostración 21, 79
  Patrones rítmicos 74
Reproductor de canciones, sección 54
[RESONANCE], dial 39, 66
RESTORE, función 77
Retroiluminación 21
Rev Level (nivel de reverb), parámetro 76
Rev Send Level, parámetro 61
Rev Time (tiempo de reverb), parámetro 76
Rev Type (tipo de reverb), parámetro 76
REVERB 61, 102
Reverb 25, 55, 61
[REVERB], botón 43
[REVERB], dial 25, 66
Reverb, interruptor 61
Reverb, parámetros 104
Reverb Type, parámetro 61
REVERSE DELAY 100
Rhythm Edit, función 60
Rhythm Level, parámetro 60
[RHYTHM PATTERN], botón 34, 74
Rhythm Pattern, función 35
  Estilo/set de ritmo 74
  Volumen 74
RHYTHM SET WRITE 62
RHYTHM WRITE 62
RING MODULATOR 96
Roll Type, parámetro 69
ROTARY 29, 97

S

SERIAL DELAY 100
Set de ritmo 55
  Lista 116
  Volumen 60
Sets de ritmo 40
[SHIFT], botón 57
SHUFFLE DELAY 100
SLICER 97
SMF 71
  Tempo 72
SMF Level, parámetro 75
Soft Through, parámetro 76, 83
SOLO SYNTH 39
[SOLO SYNTH], botón 39, 63
SONG LIST 49, 71
[SONG LIST], botón 49, 72
SONG PLAYER 48, 71
  Volumen 72
SOUND 75
SOUND MODIFY 65
SPACE-D 98
SPEAKER SIMULATOR 95
SPECTRUM 94
Speed Ctrl, parámetro 70
[SPLIT], botón 33, 66
SPLIT, modo 33, 54
STEP FILTER 95
STEP FLANGER 97
STEP PAN 97
STEP PHASER 96
STEP PITCH SHIFTER 102
STEP RING MODULATOR 96
SUPER FILTER 95
SUPER LAYER 41, 55
[SUPER LAYER], botón 41
Sustain, nivel 65
SYMPATHETIC RESONANCE 103
Sync Mode, parámetro 76
SYSTEM 75
System Tempo, ajuste 75

T

TAPE ECHO 101
Teclado, ajustes para tocar 54
TELEPHONE 101
Tempo 58
  SMF 72
Tono
  Master Tune, parámetro 75
  Octave Shift, función 34
Tone
  Botones 25, 62
  PREVIEW 25
  Selección 25
  Transposición 44
  Volumen 59
Tones de usuario 54
[TRANSPOSE], botón 44
Transposición 44
TREMOLO 27, 96
TREMOLO CHORUS 97
Tx Channel, parámetro 70
Tx Edit Data, parámetro 76
Tipo 64

U

UPPER 32
Upper Level, parámetro 60
USB COMPUTER, conector 83
USB Driver, parámetro 76, 84
USB, memoria 56
  Inicialización 78
USB MEMORY FORMAT 78
UTILITY 77

V

Velo Curve (curva de velocidad), parámetro 75
Velo Sens (sensibilidad de velocidad), parámetro 75
Velocidad 68, 75
Versión, comprobación 79
VERSION INFO 79
VK ROTARY 97
V-LINK 70
[V-LINK], botón 70
VOCODER 42, 103
[VOLUME], dial 20
Volumen
  Parte 60
  Reproductor de canciones 72
  Rhythm Pattern, función 74
  Set de ritmo 60
  Tone 59
Volume Level, parámetro 20
VS DISTORTION 99
VS OVERDRIVE 99

W

WRITE 52
[WRITE], botón 52, 62

Unión Europea

UK This symbol indicates that in EU countries, this product must be collected separately from household waste, as defined in each region. Products bearing this symbol must not be discarded together with household waste.

DE Dieses Symbol bedeutet, dass dieses Produkt in EU-Ländern getrennt vom Hausmüll gesammelt werden muss gemäß den regionalen Bestimmungen. Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte dürfen nicht zusammen mit den Hausmüll entsorgt werden.

FR Ce symbole indique que dans les pays de l'Union européenne, ce produit doit être collecté séparément des ordures ménagères selon les directives en vigueur dans chacun de ces pays. Les produits portant ce symbole ne doivent pas être mis au rebut avec les ordures ménagères.

IT Questo simbolo indica che nei paesi della Comunità europea questo prodotto deve essere smaltito separatamente dai normali rifiuti domestici, secondo la legislazione in vigore in ciascun paese. I prodotti che riportano questo simbolo non devono essere smaltiti insieme ai rifiuti domestici. Ai sensi dell'art. 13 del D.Lgs. 25 luglio 2005 n. 151.

ES Este símbolo indica que en los países de la Unión Europea este producto debe recogerse aparte de los residuos domésticos, tal como esté regulado en cada zona. Los productos con este símbolo no se deben depositar con los residuos domésticos.

PT Este símbolo indica que nos países da UE, a recolha deste produto deverá ser feita separadamente do lixo doméstico, de acordo com os regulamentos de cada região. Os produtos que apresentem este símbolo não deverão ser eliminados juntamente com o lixo doméstico.

NL Dit symbool geeft aan dat in landen van de EU dit product gescheiden van huishoudelijk afval moet worden aangeboden, zoals bepaald per gemeente of regio. Producten die van dit symbool zijn voorzien, mogen niet samen met huishoudelijk afval worden verwijderd.

DK Dette symbol angiver, at i EU-lande skal dette produkt opsamles adskilt fra husholdningsaffald, som defineret i hver enkelt region. Produkter med dette symbol må ikke smides ud sammen med husholdningsaffald.

NO Dette symbolet indikerer at produktet må behandles som spesialavfall i EU-land, iht. til retningslinjer for den enkelte regionen, og ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall. Produkter som er merket med dette symbolet, må ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall.

SE Symbolen anger att i EU-länder måste den här produkten kasseras separat från hushållsavfall, i enlighet med varje regions bestämmelser. Produkter med den här symbolen får inte kasseras tillsammans med hushållsavfall.

FI Tämä merkintä ilmaisee, että tuote on EU-maissa kerättävä erillään kotitalousjätteistä kunkin alueen voimassa olevien määräysten mukaisesti. Tällä merkinnällä varustettuja tuotteita ei saa hävittää kotitalousjätteiden mukana.

HU Ez a szimbólum azt jelenti, hogy az Európai Unióban ezt a terméket a háztartási hulladéktól elkülönítve, az adott régióban érvényes szabályozás szerint kell gyűjteni. Az ezzel a szimbólummal ellátott termékeket nem szabad a háztartási hulladék közé dobni.

PL Symbol oznacza, że zgodnie z regulacjami w odpowiednim regionie, w krajach UE produktu nie należy wyrzucać z odpadami domowymi. Produktów opatrzonych tym symbolem nie można utylizować razem z odpadami domowymi.

CZ Tento symbol udává, že v zemích EU musí být tento výrobek sbírán odděleně od domácího odpadu, jak je určeno pro každý region. Výrobky nesoucí tento symbol se nesmí vyhazovat spolu s domácím odpadem.

SK Tento symbol vyjadruje, že v krajinách EÚ sa musí zber tohto produktu vykonávať oddelene od domového odpadu, podľa nariadení platných v konkrétnej krajine. Produkty s týmto symbolom sa nesmú vyhadzovať spolu s domovým odpadom.

EE See sümbol näitab, et EL-i maades tuleb see toode olemprügist eraldi koguda, nii nagu on igas piirkonnas määratletud. Selle sümboliga märgitud tooteid ei tohi ära visata koos olmeprügiga.

LT Šis simbolis rodo, kad ES šalyse šis produktas turi būti surenkamas atskirai nuo buitinių atliekų, kaip nustatyta kiekviename regione. Šiuo simboliu paženklinti produktai neturi būti išmetami kartu su buitinėmis atliekomis.

LV Šis simbols norāda, ka ES valstīs šo produktu jāievāc atsevišķi no mājsaimniecības atkritumiem, kā noteikts katrā reģionā. Produktus ar šo simbolu nedrīkst izmest kopā ar mājsaimniecības atkritumiem.

SI Ta simbol označuje, da je treba proizvod v državah EU zbirati ločeno od gospodinjskih odpadkov, tako kot je določeno v vsaki regiji. Proizvoda s tem znakom ni dovoljeno odlagati skupaj z gospodinjskimi odpadki.

GR Το σύμβολο αυτό υποδηλώνει ότι στις χώρες της Ε.Ε. το συγκεκριμένο προϊόν πρέπει να συλλέγεται χωριστά από τα υπόλοιπα οικιακά απορρίμματα, σύμφωνα με όσα προβλέπονται σε κάθε περιοχή. Τα προϊόντα που φέρουν το συγκεκριμένο σύμβολο δεν πρέπει να απορρίπτονται μαζί με τα οικιακά απορρίμματα.

For China

有关产品中所含有害物质的说明

本资料就本公司产品中所含的特定有害物质及其安全性予以说明。

本资料适用于 2007 年 3 月 1 日以后本公司所制造的产品。

环保使用期限

此标志适用于在中国国内销售的电子信息产品，表示环保使用期限的年数。所谓环保使用期限是指在自制造日起的规定期限内，产品中所含的有害物质不致引起环境污染，不会对人身、财产造成严重的不良影响。

环保使用期限仅在遵照产品使用说明书，正确使用产品的条件下才有效。

不当的使用，将会导致有害物质泄漏的危险。

产品中有毒有害物质或元素的名称及含量

部件名称	有毒有害物质或元素					
	铅(Pb)	汞(Hg)	镉(Cd)	六价铬(Cr(VI))	多溴联苯(PBB)	多溴二苯醚(PBDE)
外壳（壳体）	×	○	○	○	○	○
电子部件（印刷电路板等）	×	○	×	○	○	○
附件（电源线、交流适配器等）	×	○	○	○	○	○

○：表示该有毒有害物质在该部件所有均质材料中的含量均在 SJ/T11363-2006 标准规定的限量要求以下。

×：表示该有毒有害物质至少在该部件的某一均质材料中的含量超出 SJ/T11363-2006 标准规定的限量要求。

因根据现有的技术水平，还没有什么物质能够代替它。

Reino Unido

IMPORTANTE: LOS CABLES DE ESTE ENCHUFE SIGUEN EL SIGUIENTE CÓDIGO DE COLORES:

AZUL: NEUTRO
MARRÓN: FASE

Dado que los colores de los cables del enchufe de este aparato pueden no corresponder con las marcas coloreadas que identifican las terminales de su enchufe, proceda de la siguiente manera:
El cable AZUL debe conectarse a la toma marcada con la letra N o de color NEGRO. El cable MARRÓN debe conectarse a la toma marcada con la letra L o de color ROJO. No conecte bajo ningún concepto ninguno de los cables mencionados a la toma de tierra de un enchufe de tres clavijas.

Unión Europea

CE

Este producto cumple los requisitos de la Directiva Europea EMC 2004/108/CE.

EE.UU.

DECLARACIÓN SOBRE LA INTERFERENCIA DE RADIOFRECUENCIAS DE LA COMISIÓN FEDERAL DE COMUNICACIONES

Este equipo ha sido comprobado y cumple los límites vigentes para los aparatos digitales de la Clase B, según lo establecido en la Parte 15 de las normas de la Comisión Federal de Comunicaciones. Estos límites se han establecido para ofrecer una protección razonable ante interferencias dañinas en una instalación doméstica. Este equipo genera, utiliza e irradia energía de radiofrecuencia, por lo que, si no se instala y utiliza según las instrucciones, puede interferir negativamente en las radiocomunicaciones. Sin embargo, no puede garantizarse que no se produzcan interferencias en una instalación en particular. Si este equipo provoca interferencias en la recepción de señales de radio o de televisión, hecho que puede comprobarse encendiendo y apagando el equipo, el usuario puede intentar corregir las interferencias siguiendo una o más de las siguientes indicaciones:
- Reoriente o recoloque la antena receptora.
- Aumente la separación entre el equipo y el receptor.
- Conecte el equipo a una toma de corriente o a un circuito diferente al que está conectado el receptor.
- Consulte con el proveedor o con un técnico de radio/TV con experiencia.

Este aparato cumple la Parte 15 de las normas de la Comisión Federal de Comunicaciones. Condiciones de uso:
(1) Este aparato no puede causar interferencias dañinas, y
(2) Este aparato acepta cualquier interferencia que reciba, incluyendo las que pueden provocar anomalías de funcionamiento
.
Los cambios o modificaciones de este sistema sin autorización pueden anular el permiso que tienen los usuarios para usar este equipo. Este equipo requiere cables de interface blindados para cumplir con el Límite Clase B de la FCC.

Canadá

AVISO

Este aparato digital de Clase B cumple todos los requisitos establecidos en el Reglamento canadiense para equipos capaces de provocar interferencias.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

California (Proposición 65)

AVISO

Este producto contiene productos, como el plomo, que pueden provocar cáncer, defectos de gestación u otras lesiones en el aparato reproductor.

Para EE. UU.

DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD

Modelo : AX-Synth
Tipo de equipo : Sintetizador de bandolera
Responsable : Roland Corporation U.S.
Dirección : 5100 S. Eastern Avenue, Los Ángeles, CA 90040-2938
Teléfono : (323) 890-3700

Información

Si necesita acudir al servicio técnico, llame a su centro de servicios Roland más cercano o al distribuidor autorizado de Roland en su país. La siguiente tabla contiene los datos de contacto.

ÁFRICA

EGIPTO
Al Fanny Trading Office
Calle EBN Hagar Al Askalany 9,
ARD E1 Golf, Heliópolis,
El Cairo 11341 (EGIPTO)
TEL: (022)-417-1828

REUNIÓN
Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Hermann,
Chaudron - BP79 97 491
Ste Clotilde Cedex (ISLA REUNIÓN)
TEL: (0262) 218-429

SUDÁFRICA
T.O.M.S. Sound & Music (Pty)Ltd.
2 ASTRON ROAD DENVER
JOHANNESBURGO ZA 2195
(SUDÁFRICA)
TEL: (011)417 3400

Paul Bothner(PTY)Ltd.
Royal Cape Park, Unit 24
Londonderry Road, Ottery 7800
Ciudad del Cabo (SUDÁFRICA)
TEL: (021) 799 4900

ASIA

CHINA
Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
5ª planta. N.º 1500 Pingliang Road Shanghai 200090 (CHINA)
TEL: (021) 5580-0800

Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
(OFICINA DE PEKÍN)
10ª planta. N.º 18 Sección 3
Anhuaxili Distrito Chaoyang
Pekín 100011 (CHINA)
TEL: (010) 6426-5050

COREA
Cosmos Corporation
1461-9, Seocho-Dong,
Seocho Ku, Seúl (COREA)
TEL: (02) 3486-8855

FILIPINAS
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200
(FILIPINAS)
TEL: (02) 899 9801

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd. Service Division
Calle Pun Shan 22-32, Tsuen Wan, Nuevos Territorios (HONG KONG)
TEL: 2415 0911

Parsons Music Ltd.
8ª planta, Railway Plaza, 39
Chatham Road South, T.S.T,
Kowloon (HONG KONG)
TEL: 2333 1863

INDIA
Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
411, complejo de oficinas
Nirman Kendra Mahalaxmi Flats.
Dr. Edwin Moses Road,
Mumbai-400011 (INDIA)
TEL: (022) 2493 9051

INDONESIA
PT Citra IntiRama
Jl. Cideng Timur N.º 15J-15O
Jakarta Pusat
(INDONESIA)
TEL: (021) 6324170

MALASIA
Roland Asia Pacific Sdn. Bhd.
45-1, Bloque C2, Jalan PJU 1/39,
Dataran Prima, 47301 Petaling Jaya, Selangor (MALAYSIA)
TEL: (03) 7805-3263

SINGAPUR
SWEE LEE MUSIC COMPANY PTE. LTD.
150 Sims Drive,
SINGAPUR 387381
TEL: 6846-3676

TAILANDIA
Theera Music Co. , Ltd.
100-108 Soi Verng Nakornkasem,
New Road, Sumpantawongse,
Bangkok 10100 (TAILANDIA)
TEL: (02) 224-8821

TAIWÁN
ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
Espacio 5, 9ª planta, n.º 112
Chung Shan N.Road Sec.2, Taipei,
TAIWÁN (REPÚBLICA DE CHINA)
TEL: (02) 2561 3339

VIETNAM
VIET THUONG CORPORATION
C/ CACH MANG THANG TAM 386 DIST.3,
HO CHI MINH
(VIETNAM)
TEL: 9316540

OCEANÍA

AUSTRALIA Y NUEVA ZELANDA
Roland Corporation Australia Pty.,Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
(AUSTRALIA)
Australia:
Tel: (02) 9982 8266
Nueva Zelanda:
Tel: (09) 3098 715

AMÉRICA CENTRAL Y LATINA

ARGENTINA
Instrumentos Musicales S.A.
Av. Santa Fe 2055
(1123) Buenos Aires
(ARGENTINA)
TEL: (011) 4508-2700

BARBADOS
A&B Music Supplies LTD
12 Webster Industrial Park
Wildey, St. Michael (Barbados)
TEL: (246)430-1100

BRASIL
Roland Brasil Ltda.
Rua San Jose, 211
Parque Industrial San Jose
Cotia - Sao Paulo - SP (BRASIL)
TEL: (011) 4615 5666

CHILE
Comercial Fancy II S.A.
Rut.: 96.919.420-1
Nataniel Cox N.º 739, 4ª planta
Santiago - Centro (CHILE)
TEL: (02) 688-9540

COLOMBIA
Centro Musical Ltda.
Cra 43 B No 25 A 41 Bododega 9
Medellín (Colombia)
TEL: (574)3812529

COSTA RICA
JUAN Bansbach Instrumentos Musicales
Ave.1. Calle 11, Apartado 10237,
San José (COSTA RICA)
TEL: 258-0211

CURAÇAO
Zeelandia Music Center Inc.
Orionweg 30
Curaçao (Antillas Neerlandesas)
TEL:(305)5926866

ECUADOR
Mas Musika
Rumichaca 822 y Zaruma
Guayaquil (Ecuador)
TEL:(593-4)2302364

EL SALVADOR
OMNI MUSIC
75 Avenida Norte y Final
Alameda Juan Pablo II,
Edificio N.º 4010 San Salvador (EL SALVADOR)
TEL: 262-0788

GUATEMALA
Casa Instrumental
Calzada Roosevelt 34-01, zona 11
Ciudad de Guatemala
(Guatemala)
TEL:(502) 599-2888

HONDURAS
Almacén Pájaro Azul S.A. de C.V.
BO. Paz Barahona
3 Ave.11 Calle S.O
San Pedro Sula (Honduras)
TEL: (504) 553-2029

MARTINICA
Musique & Son
Z.I.Les Mangle
97232 Le Lamantin
Martinica (Indias Occidentales Francesas)
TEL: 596 596 426860

Gigamusic SARL
10 Rte De La Folie
97200 Fort De France
Martinica (Indias Occidentales Francesas)
TEL: 596 596 715222

MÉXICO
Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar de los Padres 01780 México D.F. (MÉXICO)
TEL: (55) 5668-6699

NICARAGUA
Bansbach Instrumentos Musicales Nicaragua
Altamira D'Este Calle Principal de la Farmacia 5ª Avenida
1 Cuadra al Lago. N.º 503
Managua (Nicaragua)
TEL: (505)277-2557

PANAMÁ
SUPRO MUNDIAL, S.A.
Boulevard Andrews, Albrook,
Ciudad de Panamá
(REP. DE PANAMÁ)
TEL: 315-0101

PARAGUAY
Distribuidora De Instrumentos Musicales
J.E. Olear y ESQ. Manduvira
Asunción (PARAGUAY)
TEL: (595) 21 492147

PERÚ
Audionet
Distribuciones Musicales SAC
Juan Fanning 530
Miraflores
Lima (Perú)
TEL: (511) 4461388

REPÚBLICA DOMINICANA
Instrumentos Fernando Giráldez
Calle Proyecto Central N.º 3
Ens. La Esperilla
Santo Domingo
(República Dominicana)
TEL: (809) 683 0305

TRINIDAD
AMR Ltd
Planta baja
Maritime Plaza
Barataria (Trinidad, Indias Occidentales)

URUGUAY
Todo Música S.A.
Francisco Acuna de Figueroa 1771
C.P.: 11.800
Montevideo (URUGUAY)
TEL: (02) 924-2335

VENEZUELA
Instrumentos Musicales Allegro,C.A.
Av.las industrias edf. Guitar import n.º 7 zona Industrial de Turumo
Caracas (Venezuela)
TEL: (212) 244-1122

EUROPA

ALEMANIA
Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt
(ALEMANIA)
TEL: (040) 52 60090

AUSTRIA
Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.
Oficina de Austria
Eduard-Bodem-Gasse 8,
A-6020 Innsbruck (AUSTRIA)
TEL: (0512) 26 44 260

BÉLGICA/FRANCIA/ PAÍSES BAJOS/ LUXEMBURGO
Roland Central Europe N.V.
Houtstraat 3, B-2260, Oevel
Westerlo (BÉLGICA)
TEL: (014) 575811

CROACIA
ART-CENTAR
Degenova 3.
HR - 10000 Zagreb
TEL: (1) 466 8493

DINAMARCA
Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, apartado 880,
DK-2100 Copenhage
(DINAMARCA)
TEL: 3916 6200

ESLOVAQUIA
DAN Acoustic s.r.o.
Povazská 18.
SK - 940 01 Nové Zámky
TEL: (035) 6424 330

ESPAÑA
Roland Iberia, S.L.
Paseo García Faria, 33-35
08005 Barcelona (ESPAÑA)
TEL: 93 493 91 00

FINLANDIA
Roland Scandinavia As, Filial Finlandia
Elannontie 5
FIN-01510 Vantaa (FINLANDIA)
TEL: (0)9 68 24 020

GRECIA Y CHIPRE
STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
Patras 26442 (GRECIA)
TEL: 2610 435400

HUNGRÍA
Roland East Europe Ltd.
Polígono 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint (HUNGRÍA)
TEL: (23) 511011

IRLANDA
Roland Ireland
G2 Calmount Park, Calmount Avenue, Dublín 12
(República de IRLANDA)
TEL: (01) 4294444

ITALIA
Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie 8,
20020 Arese, Milán (ITALIA)
TEL: (02) 937-78300

NORUEGA
Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
(NORUEGA)
TEL: 2273 0074

POLONIA
ROLAND POLSKA SP. Z O.O.
ul. Kty Grodziskie 16B
03-289 Varsovia (POLONIA)
TEL: (022) 678 9512

PORTUGAL
Roland Iberia, S.L.
Oficina de Portugal
Cais das Pedras, 8/9-1 Dto
4050-465, Oporto (PORTUGAL)
TEL: 22 608 00 60

REPÚBLICA CHECA
DISTRIBUIDOR PARA REP. CHECA
s.r.o Voctárova 247/16
CZ - 180 00 PRAGA 8,
(REPÚBLICA CHECA)
TEL: (2) 830 20270

REINO UNIDO
Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park, SWANSEA
SA7 9FJ (REINO UNIDO)
TEL: (01792) 702701

RUMANÍA
FBS LINES
Piata Libertatii 1,
535500 Gheorgheni (RUMANÍA)
TEL: (266) 364 609

RUSIA
MuTek
Dorozhnaya ul.3,korp.6
117 545 Moscú (RUSIA)
TEL: (095) 981-4967

SUECIA
Roland Scandinavia A/S
OFICINA COMERCIAL SUECA
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka (SUECIA)
TEL: (0)8 702 00 20

SUIZA
Roland (Switzerland) AG
Landstrasse 5, Postfach,
CH-4452 Itingen (SUIZA)
TEL: (061)975-9987

UCRANIA
EURHYTHMICS Ltd.
Apartado de correos 37-a.
Nedecey Str. 30
UA - 89600 Mukachevo
(UCRANIA)
TEL: (03131) 414-40

ORIENTE MEDIO

ARABIA SAUDÍ
aDawliah Universal Electronics APL
Detrás de Pizza Inn
Calle Prince Turkey
Edificio aDawliah,
Apartado de correos 2154,
Alkhobar 31952
(ARABIA SAUDÍ)
TEL: (03) 8643601

BAHREIN
Moon Stores
N.º 1231&1249 Rumaytha Building Road 3931, Manama 339
(BAHREIN)
TEL: 17 813 942

E.A.U.
Zak Electronics & Musical Instruments Co. L.L.C.
Zabeel Road, edif. Al Sherooq.,
N.º 14, planta baja, Dubai (E.A.U.)
TEL: (04) 3360715

IRÁN
MOCO INC.
C/ Nike, 41, Dr.Shariyati Ave.,
Roberoye Cerahe Mirdamad
Teherán (IRAN)
TEL: (021)-2285-4169

JORDANIA
MUSIC HOUSE CO. LTD. FREDDY FOR MUSIC
Apdo. Correos 922846
Ammán 11192 JORDANIA
TEL: (06) 5692696

KUWAIT
EASA HUSAIN AL-YOUSIFI & SONS CO.
Al-Yousifi Service Center
Apdo. Correos 126 (Safat) 13002 (KUWAIT)
TEL: 00 965 802929

LÍBANO
Chahine S.A.L.
George Zeidan St., Chahine Bldg.,
Achrafieh, apdo. correos: 16-5857
Beirut (LÍBANO)
TEL: (01) 20-1441

OMÁN
TALENTZ CENTRE L.L.C.
Malatan House No.1
Al Noor Street, Ruwi
SULTANATO DE OMÁN
TEL: 2478 3443

QATAR
Al Emadi Co. (Badie Studio & Stores)
Apdo. Correos 62, Doha (QATAR)
TEL: 4423-554

SIRIA
Technical Light & Sound Center
APDO CORREOS 13520 EDIF N.º 17 ABDUL WAHAB KANAWATI.ST
RAWDA DAMASCO (SIRIA)
TEL: (011) 223-5384

TURQUÍA
ZUHAL DIS TICARET A.S.
Galip Dede Cad. No.37
Beyoglu - Estambul (TURQUÍA)
TEL: (0212) 249 85 10

NORTEAMÉRICA

CANADÁ
Roland Canada Ltd.
(Oficina principal)
5480 Parkwood Way Richmond B. C., V6V 2M4 (CANADÁ)
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Ltd.
(Oficina de Toronto)
170 Admiral Boulevard
Mississauga On L5T 2N6
(CANADÁ)
TEL: (905) 362 9707

ESTADOS UNIDOS
Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Ángeles, CA 90040-2938
(ESTADOS UNIDOS)
TEL: (323) 890 3700

A fecha de 1 de enero de 2009 (ROLAND)